OFFICIAL MAGAZINE OF SEGA セガファンのコミュニケーション情報誌 1996 創刊号
300円
1996年11月1日発行
(毎月1回1日発行)
第1巻第1号通巻1号

SEGA セガマガジン Magazine

©SEGA

PRIZE PRESS
プリント倶楽部スペシャル

最新情報
バーチャファイター3
鈴木裕が語る「VF3」を120%楽しむために
携帯に超便利！最新版「VF3」コマンド帳！
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
ウェーブランナー ほか

セガ関連グッズ&ATP情報満載
発売直前セガサターンゲーム情報
ラストブロンクス～東京番外地 特別企画
新・商品開発委員会

特集
いよいよオープン！
新宿ジョイポリス
誕生～MAKING OF SHINJUKU JOYPOLIS

感動大作、今

Riglordsaga 2™

リグロード サーガ

空間で戦え！ パワーアップした新「圧倒的立体バトル」システム！
足場からすべり落ちる・空を飛ぶ・空中でのバトルなど、変化に富んだ地形表現と共に緻密なゲーム性と戦略性を表現。

カメラワークとポリゴン地形による圧倒的なイベントの数々！
大地が割れる、火山が噴火するなど、ポリゴン地形を利用したド派手なイベントは、抜群のインパクトと臨場感あふれる演出を実現。

大幅強化、スキルシステムと技アニメーション！
好評「スキル」システムが一段とパワーアップ。使える技の総数は前作の1.5倍、なんと200種類以上に！

世界が前作の3倍に拡大、物語は新たな大陸へ！
世界の広さは「リグ1」の3倍にアップ、戦闘フィールドやイベントも増え、さらにドラマチックなストーリーが繰り広げられます。

11月8日発売 5,800円
【タクティカル RPG】

©SEGA ENTERPRISES,LTD./
©MICRO CABIN CORP.1995,1996

アーケードはもちろん、サターン情報も満載!!
好評発売中
公式 SEGA Magazine
毎月13日発売 定価300円(税込)

SEGA™ 株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

ふたたび…

SEGASATURN

目がはなせない!
SEGASATURN™
希望小売価格 ¥20,000(税別)

SEGA セガマガジン Magazine

セガマガジン▶1996年創刊号Vol.1

セガマガジンは、アーケードゲーム、セガサターン、アミューズメントスポットやテーマパーク、キャラクターなど多岐にわたるセガファンのためのコミュニケーション誌です。

セガホームページアドレス http://www.sega.co.jp/

CONTENTS

STAFF

編集長／近藤 裕
副編集長／西村 亨
編集／三枝昭太
鈴木克理（セガ・エンタープライゼス）
アシスタント／田所妙子 上田裕生
編集協力／菅野聡之 高橋哲也
森谷 明 足立秀樹
（セガ・エンタープライゼス）
ミントスタッフ
表紙デザイン／渡辺 縁
デザイン／中沢 学 吉田正人
スタジオB4
（藤瀬典夫 藤澤久美子）
塩住太郎
ライター／田辺昌規 工藤 剛
本澤 徹 岩片 翼
鈴木敦子
フォトグラフ／大屋哲男 鬼頭栄次
佐々塚啓介 池川昭宣
イラスト／吉村勇子
校正／フィールドアップ
写植／ケイズグラフィック 三共社
印刷／大日本印刷株式会社

お問い合わせ

本誌の記事内容に関するお問い合わせは、下記の電話番号にお願いします。受付けは平日の午後4時から6時の間。ゲームのヒントには答えられません。

03-5642-8349

本誌からの無断転載を禁じます。©SEGA

SEGASATURN

変ゲー誕生。

ファンキーファンタジー

セガの全面協力を得て、吉本が実現した、お笑い・パロディー色全開の新感覚シミュレーションロープレ!!

ファンキー ファンタジー
Funky Fantasy

JENNU
SALI
ファンキーコマンド
YUI

彼女たちは今回キャラクターとしても登場するコスプレ三人娘。TVやゲームのイベント等にも登場するので、コスプレファンは要チェック!

ユニークな戦闘アニメーション!

戦場は高低差のあるポリゴンマップ!

個性豊かなキャラクター!

派手なカード魔法!

敵味方あわせて最大6体の同時バトル!　組み合わせ無限の生産&パイロットシステム!

吉本興業がマジメに面白さを追求したゲームソフト吉本ファンキーシリーズ。いよいよ第一弾発売。

発売日
11月15日
価格
¥5,800(税別)

YOSHIMOTO
発売元
吉本興業株式会社
マルチメディアプロデュース
〒542　大阪市中央区難波千日前11番6号
©1996 Yoshimoto Kogyo Co.,Ltd. Multimedia Produce

お問い合わせ先
TEL.(ユーザーサポート)075-211-1311
11 00～16 00 月～金(祝土日休)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります

※画面は開発中のものです。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ　エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです

今秋のセガサターン最新情報を一挙掲載！

毎月第2・4金曜日発売
定価 540 YEN

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン

© セガ・エンタープライゼス

10/25号
好評発売中!

特報!!
サクラ大戦
機動戦士ガンダム外伝 II
蒼を受け継ぐ者
バーチャコップ2/エネミーゼロ/サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

特集
サターンでRPG'96
今秋、話題騒然のRPGタイトル大集合!!
LUNAR SILVER STAR STORY/リグロードサーガ2
シャイニング・ザ・ホーリィアーク/ラングリッサーIII
ファンキーファンタジー 他

セガサターン最新ソフト満載!
セクシーパロディウス/風水先生/シェルショック
M～君を伝えて～/LULU
ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND
セガサターンCOMPLETE GUIDE!
ストリートファイターZERO2/ファイティングバイパーズ
セガラリー・チャンピオンシップ・プラス/リアルバウト餓狼伝説

電脳戦機バーチャロン
対戦画面&オープニングムービー独占公開
SPECIALポスター付録
ラングリッサーIII

お近くの書店・コンビニでお求めください。
セガサターンマガジンは東急線駅売店でもお求めになれます。

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8100

セガサターン版・完全対応!

10月中旬発売予定

「最高の移植」と評判の高い、
セガサターン版「ストリートファイターZERO2」に完全対応。
18キャラクターの徹底攻略はもちろん、
セガサターン版ならではの裏技・隠しキャラなどもすべて公開。

©CAPCOM CO.,LTD.

SEGASATURN MAGAZINE編集部 編
AB判・216ページ・定価1,500円

ストリートファイターZERO2
パーフェクトガイド

真・女神転生
デビルサマナー
ワールドガイダンス

成沢大輔&CB's Project 編
B5判・240ページ・定価2,000円

好評発売中

ありとあらゆる 真相解明!!!

悪魔の完璧グラフィック
(高解像度。スタッフコメント付き)
平崎事件のいきさつ全貌
(吾妻ゼミによる詳細レポート)
各地神話の研究概論
(これであなたも悪魔博士)
各種武具の歴史的考察
(使い慣れているからこそ愛が欲しい)
史上最強の参考文献一覧
(紹介数は約500冊。資料代で爆発)

©西谷史/シップス
©1995,1996 ATLUS

ザ・コンビニ パーフェクトガイド

あなたのお店作りを完全サポート

全データ、攻略法はもちろんのこと"現役店長が教える店作りのノウハウ""風水による店作り"などオリジナルな記事で「ザ・コンビニ」がさらに楽しく遊べます。パワーアップキットVol.1にも完全対応!

A5判・160ページ・定価1,600円

10月上旬発売予定

SOFT BANK ソフトバンク株式会社/出版事業部

新刊情報をすばやくキャッチソフトバンクホームページ http//www.softbank.co.jp/sbnet/

定価は税込です。
お近くの書店でお求めください。

特集

ENTRANCE

新宿ジョイポリス誕生

JØYPØLIS

MAKING OF SHINJUKU JOYPOLIS

AM5研デザイナーインタビュー

特集 MAKING OF

新宿ジョイポリス誕生

メディアタワーのイメージCG。ここのみならず アトラクションなど、最近では必ずといっていいほどCGによるイメージ図を制作している。完成写真と比べてもその仕上がりはかなりCGに近いものになっているのがわかる。

日本最大のターミナル「新宿」。その地名を耳にしたことのない日本人などいないに等しい。国際都市〝東京〟の中核として情報、文化、娯楽の発信基地の役割を果たし、一方では新都心として都政の中枢を担う。96年10月、この巨大な都市に新たな「遊び」の文化を創り上げるべく１つの施設が誕生した。

「新宿ジョイポリス」のターゲットは〝グループ〟

セガは今まで〝新しい遊びの集大成〟として独自のテーマパーク構想を打ち出し、セガの誇るハイテク技術と運営ノウハウを結集したATP（アミューズメントテーマパーク）を全国に展開してきた。7月には臨海副都心に屋内では最大規模の「東京ジョイポリス」（以下東京JP）をオープン。新しいデートスポットとして脚光を浴びていた「お台場」人気も手伝い、一夏で若者達の新名所としての地位を確立した。東京JPの成功の要因として確かに台場の持つポテンシャルは無視できない。しかし成功の最大の要因は地域の特性を生かすことからスタートしたコンセプトと、それを最大限引き出すことのできた環境設定であろう。そしてこの手法を引き継ぎ、より明確に表現したのが「新宿ジョイポリス」である。

デートコース「お台場」に創られた東京JPはカップルが楽しむことを想定して環境作りがなされているのに対し、「新宿ジョイポリス」は新宿を訪れる様々な集団、すなわちグループをメインターゲットとして意識している。いかにグループが盛り上がり、弾けることができるか。この点に最大限配慮された館内は、東京JP同様、物語的なストーリーは一切設けず、空間照明とカラーリングにより各ゾーンの性格を表現。４つのゾーンは、それぞれ〝FIRST IMPRESSION〟〝WARM UP〟〝HEAT UP〟〝COOL DOWN〟と呼ばれ、それぞれ白・黄・赤・青を基調としたデザインで統一。ゲストの感情の動きを凝縮したデザインと配色の妙が最大のポイントとなっている。 ゲストをもてなす空間の構想がまとまると、各ゾーンに設置されるアトラクションに課題が移る。仲間同士で競い合い、盛り上がるものといえばスポーツ。さらに競争心を煽るため「ランキングシステム」を導入。プレイヤーのランク付けの可能なスポーツ系アトラクションを多数用意し、得点上位者を表示できるメディアタワーが設置された。

コンセプト、環境デザイン、演出、そしてアトラクション。ここにお客様の笑顔が加わり「新宿ジョイポリス」はようやく完成する。

モニターもはめこまれていない状態のメディアタワー。やがて館内の情報やBGV、各アトラクションのランキング発表など情報発信の拠点として施設のシンボルの役割を担う。

完成目前。施設の導入部〝FIRST IMPRESSION〟にそびえ立つ「メディアタワー」。だれもがまずこ

SHINJUKU JOYPOLIS

CONCEPT OF SHINJUKU JOYPOLIS

FIRST IMPRESSION　WHITE

日常から非日常へとゲストを導く「新宿ジョイポリス」の玄関。施設の象徴ともいえるメディアタワーを中心に、刺激的な2種類の大型アトラクションを設置。訪れた人々に驚きと期待感を与えるゾーン。

白を基調としたデザインも、搬入前はやや殺風景な雰囲気が。

演出照明を贅沢に装備、その名に恥じない演出が可能。

〈設置アトラクション〉
「セガラリーS.S.」(600円)
「アクアノーバ」(700円)
〈付帯施設〉スーベニアショップ「ソニック&テイルス」
「ディッピンドッツアイスクリーム」

WARM UP　YELLOW

「新宿ジョイポリス」の中心的存在となるスポーツ&カーニバルゾーン。屋外をイメージし、イエローを基調としたカラーリングは明るく楽しい雰囲気を演出。出会いとふれあいの場を目指した空間となっている。

カーニバルゲームの数々にかろうじて内装が映えている程度の状態。

屋内にもかかわらず、スーパーランキングを中心に解放感を見事に表現。

〈設置アトラクション〉
「スーパーランキング」(600円)
「ショッキングメイズ」(500円)
「パニックホッケー」(500円)

HEAT UP　RED

"WARM UP"楽しくなれたもの同士が最もエキサイトすることができるアーケードゾーン。仲間同士で競い合い、協力しながら楽しむことにより、お互いの親密感を高めることができる。

色彩のメリハリは早くも明確に。しかし光の演出がなく居心地はイマイチ。

燃えるような赤が空間照明に映える。盛り上がる気分そのまま。

〈設置アトラクション〉
「ミッションQ」(600円)
「パワースレッド」(600円)

COOL DOWN　BLUE

弾けたあとのくつろぎと語らいの場、メダル&カフェゾーン。落ちついた雰囲気の中にリラックスできるスペースや、ミステリアスなアトラクションを配置。ゲストは仲間同士からそれ以上の関係に……。

内装的には一番進行の早かったゾーン。逆にこのままだと青すぎる？

落ちついた空間を実現したのは光の魔法。一気に大人の空間に変身。

〈設置アトラクション〉
「ゴーストハンターズ 隠された財宝」(600円)
「マーダーロッジ」(600円)
「フォーチュンミュージアム」(500円)
〈付帯施設〉「ALL Player's Cafe」

こに足を止めることになるだろう。

新時代のアミュ

AM5研デザイナーインタビュー○中西 寛・八木 隆

セガのATPの根幹を支える2人のデザイナー、AM5研の中西氏と八木氏。「新宿ジョイポリス」のオープンを目前に控え、その魅力を存分に語ってもらった。

中西 寛
(株)セガ・エンタープライゼス第5AM研究開発部
企画デザイン課
コンセプトデザイナー
社内で新しいポジションだったコンセプトデザイナーとして、東京、ロンドン、新宿のテーマパークを手がける。斬新な発想とアクティブな言動は評価が高い。

アーケードで大ヒットを記録した「セガラリー チャンピオンシップ」をスケールアップさせたド迫力の体感ドライブシミュレーター。実際のセリカ（3台）に6軸モーションを搭載。かつてないジャンプ感、ドリフト感が楽しめる。入ってすぐの〝FIRST IMPRESSION〟に設置。

まずお客をもてなすこと

――お2人が手がけられた「東京ジョイポリス」は従来のATPと一線を画す内容ですね。

中西■僕らのやり方はまずテーマやコンセプトがあってそれからアトラクションなんかを決めていくんです。まずはお客様を僕らの空間でどうもてなしてあげたいか、その空間を出るときにお客様にどういう気持ちになって欲しいかを考えます。東京ジョイポリスはカップルを意識して創ってますから、2人で遊びにきて、帰るときにどういう気持ちになっているか、その時に少しでも2人の距離が近づいてくれたらいいなぁとそんな施設を目指しました。だからテーマは〝It's a love story〟。例えば付き合い始めのギクシャクした2人が各ゾーンを体験して、帰る頃には熱々、なんてうれしいです。

雰囲気作りが重要

八木■僕らはいわゆるテーマパークというヤツを作ろうとしているんじゃないんです。TDL（東京ディズニーランド）みたいにお金かけてすっごい作りこみをするんじゃなくて、もっと気持ちに訴えるデザインでできないかなあというのを一番研究しましたね。アトラクションごとの世界観を作っていくのではなく、ここのゾーンに来るとこんな気持ちになれるよというのをすごく重視しています。施設の雰囲気作りに重点を置きました。

――そのコンセプトの立て方は新宿JPには引き継がれていますか？

中西■コンセプトを考えるときはまずロケーションありきっていうところがあって、ここでどういうことをしようかとか、誰が来るのかなと、まず考えます。だから東京と新宿は基本は同じでも手法は別。同じテーマではできないです。

テーマは〝弾けるフィールド〟

――ではズバリ新宿JPのテーマ、コンセプトは何でしょうか？

中西■新宿JPのコンセプト、それは「弾けるフィールド」です。そもそも新宿という街はグループが多いですよね。学生、サラリーマン、それから意味もなく新宿に群がり、新宿を徘徊している人々。そんな人たちが今回のメイン。例えばAというグループとBというグループが新宿JPで出会って新たにCというグループができるとする。もしくはDというカップルが誕生するかもしれない。いろいろなグループがぶわーっと集まって、新しい出会いがあったり、友達ができたりする。そのためには思いっ切り遊ばさなきゃダメでしょ。気持ちを解放させなきゃ。そのために、驚きを与える〝FIRST IMPRESSION〟があって次に〝WARM UP〟で仲良くなれるような開放的な空間があって、〝HEAT UP〟で競い合い協力して楽しんだあと、落ちついた雰囲気の〝COOL DOWN〟で親密になれる。いろんな経験をして欲しいですね。

人間の感情要素を強調

――デザインやスタイルの面での工夫はどんなところにありますか？

八木■東京JPの話で「施設の雰囲気作り」に一番力を入れていると言いましたけれど、その点では新宿も同じなんです。新宿はその点をさらに強化した感じで、感情要素がすごく前面に出てるんですよ。真っ白な空間から始まって、〝WARM UP〟では温かい黄色に包まれた空間、〝HEAT UP〟では真っ赤な燃えるような空間、〝COOL DOWN〟は青い落ちついた空間。入っただけで〝WARM UP〟なら〝WARM UP〟みたいに、ここでこういう気持ちになれるんだってわかります。

――実質的な作業は終わっているんですか？
八木■まだやってます（笑）。
中西■本が出る頃には……。

JOYPOLIS

ーズメントスポットを生み出す

今後の施設デザインに注目

──お２人の今後の野望は？

八木■今やっと立ち上がったじゃないですか、セガが本当に施設デザインに力を入れ始めたのが。その流れをテーマパークだけでなく他の施設でも展開したいですね。

中西■新宿はナンパできる施設になるんじゃないかなぁ……。

八木■ホントの裏コンセプトはそこなんですよね。でもこれオフレコ(笑)。

中西・八木■みんな弾けてください!

"COOL DOWN"に面したシックなバーコーナ　夜は東京の夜景が一望できるなど雰囲気は抜群。夕方17時より営業。

"HEAT UP"ゾーンに面した、カフェコーナー。セガ初の直営飲食店として内外で注目されている。

(株)セガ・エンタープライゼス第5AM研究開発部　企画デザイン課　環境デザイナー　柔らかな物腰の中に芯の強さを秘めたセガ屈指のデザイナー。空間の中にこそセガのエンタテイメントを表現できると、新たな施設展開を睨む。

「スーパーランキング」がイチ押し

──新宿JPならではアトラクションといえば何でしょう？

中西■個人差があると思うけど僕は「スーパーランキング」。

八木■僕もそう思う。２人そろって「スーパーランキング」(笑)。

中西■これは周りで観てる人もつい応援したくなっちゃうような楽しさがありますね。他には「セガラリーＳ Ｓ 」。アーケードの得意なセガの中で新宿JPだけのスペシャル版が欲しかったんですよ。

新しいアミューズメントスポットの伝説が始まる

ロンドンにオープンしたセガワールドロンドン。

多数設置されたアトラクションにはおなじみのものも。

都内最新最強のデートスポット東京ジョイポリス。１カ月あまりで軽々30万人を集客。

オープンしたばかりの新宿ジョイポリスを完成までの過程と開発者の生の声という両面から取り上げた今回の特集、いかがだったでしょうか。

今後も特集のコーナーでは普段、一般の方々からなかなか見ることのできない視点からセガの様々なアイテムを考察しタイムリーな情報をお届けします。読者の方々のリクエストにも積極的に応えていきますので、ご質問、ご要望を下記の住所までお送りください。ツボにはまればセガ社員自ら取材を敢行、セガマガならではの観点で大々的に取り上げます。

〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 羽田菱信ビル(株)セガ・エンタープライゼス新規営業事業部「SEGA MAGAZINE」特集リクエスト係

新宿へ行こう!

●場所／東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2 タカシマヤ タイムズスクエア10F〜11F (エントランスは11F)

●営業時間／10:00〜24:00(最終入場23:15)

●入場料／大人500円、小人300円 要各施設料金

●交通機関／JR新宿駅新南口より徒歩1分、南口より徒歩３分

●問い合わせ／TEL03(5361)3040(代表)

今度の休日にみんなで行こう

SEGA ATP INFORMATION

セガ・アミューズメントテーマパーク・インフォメーション

1996年10月~11月

ここでは毎月各施設で行われるイベント情報を中心にお届けするぞ。

東京ジョイポリス

●東京都港区台場1-6-1●TEL:03-5500-1801●営業時間:10:00~23:30(年中無休)●入場料:大人500円、小人300円、6歳以下無料※要各施設料金●アトラクション:タイムフォール、アクアノーバ、レイルチェイス・ザ・ライド、ハーフパイプキャニオン、ビースト イン ダークネス、トレジャーパニック、ザ・クリプト、AS-1、パワースレッド、フォーチュンミュージアム、ウィアード フォトスタジオ

★今月のイベント情報

●**エキシビジョン ダンスパーティ**……11月2日(土)17:00~
お台場の「夢の大橋」で実施される「DANCE GENERATION'96」グランドチャンピオン大会に入賞した上位チームがマルチステージにてそのダンスを披露。

●**プリント倶楽部ハロウィンスペシャル仮装コンテスト**……10月19日(土)~31日(木)
10月31日は仮装者は入場無料に。

●**フィリップ ウルフ氏の似顔絵ブース**……毎週土 日曜

マルチステージで行われているダンス大会。メジャーデビューするチャンスが到来!

スタッフより

「すっかり肌寒くなりましたね。しかし秋の東京ジョイポリスはますます熱い! 特に5階マルチステージのイベントは今度要チェックだ!」

交通アクセス

電車:東京臨海新交通ゆりかもめ・お台場海浜公園駅より徒歩2分、東京臨海高速鉄道臨海副都心線・東京テレポート駅より徒歩5分

車 首都高速湾岸線13号地ランプより3分、首都高速湾岸線有明ランプより5分、首都高速11号台場線台場ランプより3分、駐車場:DECKS Tokyo Beach 400台(有料)

横浜ジョイポリス

●神奈川県横浜市中区新山下1-14-18●TEL:045-623-1311●営業時間:10:00~23:45(年中無休)●入場料:大人500円、小人300円、※要各施設料金●アトラクション:レイルチェイス ザ・ライド、VR-1、ゴーストハンターズII、マッドバズーカ、アストロノミコン、インディフォーミュラ、グランディッシュの館、聖サスペリオ女学院

★今月のイベント情報

●**ジョイポリスクイズ「ハッとしてQ」**……10月26日(土)、27日(日)
第1回:15:00~(ファミリー対象)、第2回:17:00~(カップル対象)
参加方法:電話にて受付中(TEL 045-623-1311)。当日飛び入り参加もOK。

●**ジョイポリスハロウィンイベント**……10月20日(日)~31日(木)
期間中、コスプレ、仮装で行くと入場無料に。

●**「バーチャファイター3」プレリュードバトルII**……10月20日(日)
VF3ゲーム大会。要電話予約。ジョイポリスクイズ「ハッとしてQ~バーチャジャンケー編」同時開催。

●**サタデー サンデーアミューズメントイベント**……毎週土曜 日曜16:30~当日30分前より受付開始。参加料:100円~300円。

スタッフより

「全国大会に先駆けてVF3大会を実施! 参加希望の方は今すぐ予約電話しよう! 賞品はプレミアムなものをご用意致しております」

交通アクセス

電車:JR根岸線石川町駅より徒歩15分

バス:横浜駅東口、桜木町北口から横浜市営バス8、26、58、125系統で「貯木場前」下車徒歩1分、JR関内駅北口よりシャトルバスあり

車:首都高速神奈川3号線(狩場線)新山下ランプから約500m

船:横浜駅東口、みなとみらいからシーバスで山下公園下船徒歩5分

福岡ジョイポリス

●福岡県福岡市博多区住吉1-2-22●TEL:092-272-2248●営業時間:10:00~23:00(年中無休)●入場料:大人300円、小人200円、6歳以下無料※要各施設料金●アトラクション:アクアノーバ、VR-1、ゴーストハンターズII、キューダッグ、AS-1、クレイジートラベル、グランディッシュの館、聖サスペリオ女学院、サイカバーン

★今月のイベント情報

●**Q-tagゲーム大会(仮)**……
レーザーシューティングゲーム「Q-tag」を使ったグループ対抗戦。

●**「バーチャファイター3」大会(仮)**……
VF3ゲーム大会。

●**ジョイポリスハロウィンイベント**……10月27日(日)

スタッフより

「10月で投函で初めて通信媒体を使用した楽しさ満載のイベントを行いますのでぜひご来館ください!!」

交通アクセス

電車:JR博多駅より徒歩10分、地下鉄中洲川端駅より徒歩10分、祇園駅より徒歩7分。駐車場:キャナルシティ全体 1300台(有料)

新潟ジョイポリス

●新潟県新潟市八千代2-5-7●TEL:025-249-3300●営業時間:10:00~23:00(年中無休)●入場料:大人300円、小人200円、6歳以下無料※要各施設料金●アトラクション:VR-1、ゴーストハンターズ、マッドバズーカ、アイマックス・ライドフィルム、エイリアンパニック、Q-ZAR、クレイジートラベル、AS-1、グランディッシュの館、聖サスペリオ女学院、サイカバーン

★今月のイベント情報

●**「ソニック・ザ・ファイターズ」対戦&「ラストブロンクス」勝ち抜き王座決定戦**……10月27日(日)13:00~16:00

●**「コミックinジョイポリスVol.1」**……11月17日(日)11:00~15:00
そのほかコスプレショー(16:00~17:00)、セガカラ大会(17:00~20:00)も開催。

新潟ジョイポリススタッフチームが新潟まつりの民謡流しに参加。

スタッフより

「新潟ジョイポリスでは毎月いろんなイベントを開催しています。"いつも何かやってる"を目標にセガカラ大会やゲーム大会など、12月には当館をテーマとした劇も公開予定です」

交通アクセス

電車:JR新潟駅より徒歩8分

車:北陸自動車道新潟西インター下車、磐越自動車道新潟中央インター下車

大阪ATCガルボ

●大阪市住之江区南港北2丁目ATC(アジア太平洋トレードセンター)O's棟南館●TEL:06-615-5363●営業時間:平日11:00~23:00、土・日・祝10:00~23:00(年中無休)●入場料:大人300円、小人200円、3歳以下無料※要各施設料金●アトラクション:ゴーストハンターズII、パワーイマジネーター、バーチャルシューティング、占いの神殿、AS-1、グランディッシュの館、バーチャフォーミュラ

★今月のイベント情報

●**ソニック&テイルス写真撮影大会**……10月下旬

●**ジョイポリスハロウィンイベント**……10月下旬

夏は縁日などが催された。

スタッフより

「秋の夜長も大阪ATCガルボで楽しもう!! お得なナイトパスポート好評発売中!!」

交通アクセス

電車:地下鉄四つ橋線「住之江公園」にてニュートラム「中ふ頭」駅下車徒歩3分 バス:中央線朝潮橋より市バス 車:阪神高速湾岸線南港南出入口・南港北出入口より

*営業時間、予定イベント等は変更になることがあります。事前に各施設までお問い合わせください。
*10月23日(水)東京ジョイポリスは休館させていただきます。
*ATP各館ハロウィンスペシャルサービスとして、仮装、コスプレで入場無料サービス実施。要チェック!

SEGA ATP ATTRACTION DESIGN WORKS

セガ・アミューズメントテーマパーク・アトラクション・デザインワークス

No.1 TIME FALL タイムフォール

TIME FALL

セガの誇る最新技術を駆使し、娯楽性を追求して創られたアトラクションの数々。このコーナーではアトラクションを様々な角度から考察、開発秘話を紹介する。

東京ジョイポリスのエントランスを入ってすぐのところにそびえる「タイムフォール」。その存在感は他のアトラクションにはなく、東京ジョイポリスの顔といえる。

全　長　13メートル、自由落下距離　7メートル
落下時間　1秒……（タイムフォール主要スペック）

今や屋外型の遊園施設では珍しい存在ではなくなってきた、〝フリーフォールタイプ〟と呼ばれる絶叫マシン。垂直に天高く上昇し、頂点から一気に真下に落下。恐怖と爽快感に欠かせない「高さ」と「速度」は日に日にエスカレートし、今や高度80m、最高速度98km/hというすごいモノまで登場している。

世界初の〝屋内垂直落下型〟アトラクションと銘打ち、「東京ジョイポリス」の中央に君臨する「タイムフォール」もまた、絶叫マシンである。しかし屋外型施設に見られる〝すごいモノ〟達と比べると、冒頭に羅列した「タイムフォール」のスペックはいささか情けない。にもかかわらず 絶叫マシンとして多くの人々の支持を得ている。「タイムフォール」の人気の秘密はどこにあるのだろうか？

東京ジョイポリスは3層の吹き抜け構造となっており、それにより屋内型施設特有の圧迫感や閉鎖感を排除することに成功している。当初からこの吹き抜け構造を生かした落下型のスリルライドの導入は検討されていた。しかしいかに吹き抜けを利用しようと屋内では高さに限界がある。少ない高低差で恐怖を演出するためには垂直に、しかも自由落下でなくてはならない。さらにただライドを頂点まで上げて落とすだけではわずか数秒で終わってしまう。乗客の満足度を高めるにはストーリーの導入と、それにそった小刻みな演出が不可欠になる。こうしたハード、ソフト両面での課題を抱えながら開発者はあくまでも屋内に絶叫マシンを創ることにこだわった。

セガはCGやVR（バーチャルリアリティ）といった最先端技術の研究に全力を注ぎ、新しい遊びの文化を常に創ってきた。しかしことアトラクションに関していえば、それが必ずしも娯楽性とイコールにはならず 開発者にとっても反省があったという。「タイムフォール」は好みの差こそあれ、万人が純粋に楽しめる〝絶叫マシン〟。そしてセガならではの演出がプラスαの役割を十分担っている。

開発者が最新技術の追求より、ユーザーの満足度を選んだとき、ハードのスペックを凌駕する娯楽性を持った屋内型絶叫マシン「タイムフォール」は誕生した。

DESIGN

開発が進むにつれて変化していくイメージパース。企画段階のラフなものから、完成を前に緻密に再現されたCGまで、デザインの移り変わりが見て取れる。

初期のラフスケッチ。館内の雰囲気は現在と違うものの、中央にはすでに「タイムフォール」の姿が。

内装のデザインが統一されてきたイメージCG。「タイムフォール」自体のデザインも現在のものに近い。

ほぼ忠実にシミュレートされたイメージCG。館の象徴として中央にそびえ立つ雄姿がりりしい。

SECRET FILE

他では絶対見られない秘蔵資料をここに公開。

内外装は一切ナシの試作機。試乗テストが開発者にとって最大の恐怖。

乗客、ギャラリーが互いにどの角度からどうやって見えるかを計算した図面。演出1つに膨大な研究が必要とされる。

PRIZE PRESS

プライズに
関するいろいろな
情報をお届けする

プライズ・プレス

プリント倶楽部スペシャル

プライズに関するお得な情報をお届けする「PRIZE PRESS」。今回は「プリント倶楽部」を特集！"プリクラ"の愛称で女子高生を中心に一大ブームとなった「プリント倶楽部」。街中で女の子達が行列する光景はもうおなじみだよね。そんなプリクラにいろんなバージョンが続々登場中！　さて君のコレクションには入っているかな？

森永キョロちゃんバージョン（全9種類）

「チョコボール」のキャラクターとして昔から親しまれているキョロちゃん。最近は動いたり、喋るキョロちゃんがテレビCMで見れる。妙に親しみのあるこのキャラクターはプリクラでも大人気！

雨の原宿竹下通り。異常に傘が群がっている場所を発見。新しいアイスクリームショップでもできたのかとその奥をのぞいてみると、おなじみの筐体と共にキョロちゃんの顔が見えた。そうこれが噂の「キョロちゃんバージョン」。この行列の前を通り過ぎる人からも「あ、キョロちゃんだ」という声が聞こえてくる。

永遠の定番商品「チョコボール」のキャラクターであるキョロちゃんはやっぱり日本人にとって長年親しまれた人気者だと再確認してしまった。この日雨の中撮影させてもらった、聡栄ちゃん、かおりちゃん、なっちゃんの3人組みはなんと2時間待ったそう！

しかし当の本人達は「いつもなら4時間はあたり前だよ」とあっけらかんと言ってのけた。うーん恐るべしキョロちゃんパワー。そして列は伸びる一方なのであった。

安全第一
よろしく
Love Love
Precious Memories

これがキョロちゃんフレームのすべてだ！　種類は少ないけど、どれもかわいいものばかりで全部欲しくなるよね。君はこのうち何種類持っているかな？

設置店データ
★Live原宿店
渋谷区神宮前
1-16-4

雨の中、長蛇の列ができるプリクラキョロちゃんバージョン前。普段はこの倍の長さになるという。

2時間待ってついにGET！　撮ったばかりのプリクラシールを持って御満悦の3人。

撮ったシールはオリジナルホルダーに入れてアクセサリーに。最近はいろんなグッズが出てる。

じゃーん　システム手帳に貼ればプリクラアルバムのでき上がり　何枚貼っても足りない？

スタッフより

この日、忙しいところお世話になったLive原宿店スタッフの河合洋介さん。やさしいお兄さんなのでお店で見かけたら声かけよう。

「当店は鉄腕アトムグッズなら都内でもナンバー1の品揃え。もう来年用のスケジュール帳がどんどん入荷してますのでプリクラをやりに来るみなさんもぜひのぞいてみてくださいね。トイストーリーとかディズニーものがオススメですよ（河合）」

その他の設置店

★キディランド新宿
新宿区西新宿1-1-3 新宿ミロード6F
★Live渋谷店
渋谷区宇田川町28-3
★マリヤ伊勢佐木町
横浜市中区伊勢佐木町2-69

©ATLUS/SEGA 1995 ©SEGA 1996 ©MORINAGA & CO.,LTD. ©SANRIO

サンリオハローキティバージョン（全26種類）

サンリオといえばやっぱりキティちゃん。今ではブランド大好きイケイケOLも小学生時代はサンリオ「いちご新聞」を愛読してたりする。そんなキティちゃんとプリクラでツーショット！

なんと全部で26種類もあるというサンリオハローキティバージョン　これは気合いを入れて集めないとたいへんかもしれないね。

キティちゃんといえば女の子だったら誰もが通ったキャラクター。かく言う私（26歳男子）も小学生時代はキティちゃんの給食袋を使い続けた経験を持つ。というわけで個人的思い入れも大のこのキャラクター、プリクラでもその人気は衰えることをしらない。夕方になると下校途中の女子高生で店頭は埋め尽くされるそうだ。実はこのキティちゃん、海外でその人気が高いことは皆さんご存知かな？　このオリジナルバージョンも今後はシンガポールや香港といった国へも積極的に出荷予定とのこと。今後の展開に注目だ。

スタッフより

「当店では撮ったプリクラのシールが貼れるシールブックやプレゼント用のミニギフトカードといったオリジナルのプリクラグッズが買えますよ」と新宿ギフトゲートの吉江店長。

設置店データ

★新宿ギフトゲート　新宿区新宿3-5-11
★後楽園アドホックビル1F

その他の設置店

★池袋ギフトゲート
豊島区東池袋1-12-10ヤンズビル

★つかしんギフトゲート
兵庫県尼崎市塚口本町4-8-1つかしんモールM-183

プリント倶楽部秋の新作 AUTUMN COLLECTION（全24種類）

いやー、もうすっかり秋ですね。なにかと感傷的になりやすいこの季節、彼氏彼女との思い出をプリント倶楽部オータムフレームで記憶してみてはどうかな？

まだまだあるぞ！オリジナルバージョン

■東京ジョイポリスバージョン
東京ジョイポリス（TEL 03-5500-1801）

■鎌倉シネマワールドバージョン
鎌倉シネマワールド（TEL 0467-48-1111）

■東京タワーバージョン
東京タワー（TEL 03-3433-5111）

■逗子マリーナバージョン
逗子マリーナ（TEL 0467-25-0489）

■キオスクバージョン
有楽町駅、新宿駅、渋谷駅、大船駅、磯子駅、西川口駅、西千葉駅、大宮駅他の以上JR各駅駅のキオスクで買える商品がフレームとなったキオスクバージョン。通学、下校途中の学生はもちろんだけど有楽町なんかで会社員が列を作ってたりして？

キオスクバージョン（全11種類）

NEW PRIZE MACHINE オリジナル名刺自販機 ネーム倶楽部

パターンは24種類！

プリント倶楽部に続いて登場した期待のニュープライズマシン「ネーム倶楽部」。24種類のデザインパターンとアルファベット、数字そしてかわいいマークを使って君だけの名刺を作ろう！　子供も大人もオリジナル名刺にプリクラシール貼って名刺交換だ！

©PINGU ©Jim Henson Productions, Inc. RGStyle ©R.A.Greenblatt/Interlink
©KAORUCO ©SEGA 1996

PRIZE PRESS 新商品情報 11月号 NOVEMBER

NEW PRIZE GOODS INFORMATION

11月のプライズ新作ラッシュ！　チェックしてアーケードでキャッチ!!

GOODS 電脳戦機バーチャロン タペストリー

今月のイチ押し！

サイズ	約90cm×74cm 長さ20cm（梱包時）

パッケージイメージ

AM3研制作CGがキミの部屋に！

CYBER TROOPERS "VIRTUAL-ON" Illustrated by HAJIME KATOKI with "VIRTUAL-ON" WORKS. ©SEGA ENTERPRISES, LTD.1995

ゲーム性もキャラクターも魅力溢れる「電脳戦機バーチャロン」。今度はファンアイテムとしてアーケードに登場するぞ。大きさ、デキの良さはプライズグッズとは思えないほどなので、見つけたらぜひ狙ってみて。タテになっている状態で、真ん中を狙って取っ手に引っかけるか、ど真ん中をバランスよく持ち上げよう。アームが弱いところは極力避けようね。来月から登場なので、こまめにアミューズメントスポットをチェック！

GOODS バーチャファイター3マウスパッド

サイズ	約21cm×18cm

パッケージイメージ

こちらも「バーチャロン」に続いて来月登場。大人気の「バーチャファイター3」のマウスパッドとくれば、全国の電脳少年少女爆発？　横向きはマウスパッドと取っ手の穴にアームが入るように持っていくといいかも。

DOOL X－エックス－ぬいぐるみ

サイズ	高さ約19cm

パッケージなし

アニメ映画も好評のうちに終了した「X－エックス－」。コミックスの方はまだまだ奥が深そうです。そんなダークな世界に生きる神威たちが、かわいいぬいぐるみになって登場するよ。プライズぬいぐるみの基本は首根っこにあり！　横向きのときは足と頭をアームで支えるように持ち上げよう。

© SEGA 1995, 1996 © 1996 SONY CREATIVE PRODUCTS INC. © MORINAGA & CO. LTD. © ミントハウス © 1996 CLAMP/「X」制作委員会 © AVANTI © SEGA TECH © GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS
※商品写真、パッケージイメージは開発中のもので、実際の商品とは異なる場合があります。

DOOL
ジャンボ テディベア '20Sアメリカ

サイズ 高さ約30cm

プライズぬいぐるみ定番のテディベア。今回はなんとジャンボサイズで登場／ 衣装も古きよきアメリカ映画のようなシチュエーションを思わせる凝ったものばかり。アダルトな雰囲気を漂わせています。今のうちに取っておいて、クリスマスイブに彼女にプレゼントするのもいいね。

パッケージ なし

GOODS
タマ&フレンズ アクションバンク

サイズ 高さ約11cm

コインを入れるとかわいいタマたちがチュッ／ とキスする、かわいい貯金箱。わりと小柄だけど、電池のいらないスグレモノ。女の子が喜びそうなグッズだね。

パッケージ イメージ

DOOL
スイートポプリベア

サイズ 高さ約16cm

キュートでつぶらな瞳のリトルテディベアが、ポプリ袋を持ってちょこんと座っています。それぞれ色も違うけど、香りも異なるこだわりのぬいぐるみ。好きな娘に、ジャンボテディベアとセットで贈ってみては？ 軽いプライズはバランスよくつかむことが大切。がんばってキャッチしてね。

パッケージ なし

GOODS
スーパーホース ぬいぐるみポーチ

サイズ 高さ約15cm

一瞬ぬいぐるみに見えて、実は小物の入る実用ポーチ。小物を入れるところはチャックのついたおなか。今回は通どころ競走馬を集めた名品。これに惹かれたキミは通好みだね／ 競馬のお供に連れていけば、いつもよりさえがよかったりなんてこともある……といいね。

パッケージ なし

DOOL
キョロちゃん パンチングドール

サイズ 高さ約80cm

大人気キョロちゃんシリーズが、今度はビッグサイズアイテムに。ふくらますのが大変だけど、ゆらゆら揺れるキョロちゃんの視線はいつもあなたのお部屋で感じられます。

パッケージ イメージ

GOODS
タマ&フレンズ テーブルウェア

サイズ 各種

かわいいタマ&フレンズシリーズがまたまた登場／ キッチンを賑わす小物からジュエリーBOXまで、楽しい実用品が勢揃い。あまりの愛らしいポーズに悩殺されちゃいそう♥

パッケージ イメージ

大ヒット中

ポスターヒーローズ秋の新作！
新世紀エヴァンゲリオンポスター

アニメが終わっても大人気の「エヴァンゲリオン」。そのポスターが景品になっているのはもう知ってるよね。で、ウワサの大当たりポスターがコレ。入手不可能なのかと巷でも騒がれているプレミアム度はすごい／ 今回特別にプレゼントあり(P78)／

←これがプレミアムポスターだ！

同じマークが3つそろえばあたり。

タカラの宝物
協力 ㈱タカラアミューズメント

今回の宝物はエビちゅ♥

タカラの11月の新作はなんとかわいい「おるちゅばんエビちゅ」。実用的なものからかわいいぬいぐるみまで、各種勢揃い。エビちゅファンはチェーック!! 12月、1月も続けて新作エビちゅグッズが出るよ。

こちらは外出するときも一緒についてきてくれるマスコットキーホルダーだよ。11月。

これは12月登場予定のポーズぬいぐるみ。その他にもシステム手帳やバッグも出るよ。

プチぬいぐるみ。おなかを押したり、振ったりするとキューキュー鳴きます。10月。

おハガキ大募集

このコーナーではプライズの「あんなグッズがほしいから作って／」や「こういうグッズ、できないかなぁ」といったご意見、ご希望を大募集／ その声はメーカーさんに届けるので、それが実現することも／ キャラクターものでもOKだから、とりあえずおハガキしてみて。抽選でプレゼントも予定中。
あて先は〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ セガマガジン編集室「PRIZEでこんなのはどう？」係まで送ってね。

©伊藤理佐／主婦と生活社

STAGE of Virtua Fighter 3

巷の対戦も盛り上がっている「バーチャファイター3」。プレイヤーの興味はもっぱら各キャラの新技に集中しがちだが、ステージをはじめとする世界観は、非常に奥深く美しい。創刊記念「VF3」特集はそうした部分にスポットを当ててみよう。

Jacky Stage Building

セガの最新CGボードMODEL3がもつ半透明機能を存分に生かし、ガラス張りの床を実現。下からのライティング処理は、「VF1」のサラステージを彷彿とさせる。建材による高低差と狭いステージ面が戦略の分かれ目となろう。

Jeffry Stage Island

青い海と南国の椰子の木は、プロデューサーの鈴木裕氏の好むところであり、セガAM2研のトレードマークでもある。その分身とも言えるこのステージは、砂地と水中とで足場の抵抗が微妙に変化する側面も持っている。

Pai Stage Roof

ステージのアンジュレーション(高低差)という「VF3」最大の戦略を如実に感じさせてくれる屋根の上での戦い。気が遠くなるほど何度も調整されたという屋根の傾斜はもちろん、リアルな街並みと屋根に巣くう雀も必見。

Kage-maru Stage Castle

「VF3」の基本となるステージとして、一番最初に作られたという日本の城郭を舞台としたステージ。最終的な形状は開発初期のものから大きな変更はなく石段の段差などに若干の修正がかけられた。木の葉の演出も注目だ。

Sarah Stage Subway

ニューヨークの地下鉄構内をステージにしたサラステージ。走る地下鉄に轢かれることはないが、試合開始直後に振り向き走りをすれば、瀕死の激突を遂げることも可能だ。リアルな各種看板もじっくりと見てほしい。

Lau Stage Great Wall

万里の長城は、「VF2」の時にリオンステージとして登場したが、今回の万里の長城ステージは、長い石畳を再現し、戦略性も自然に取り入れられている。鈴木裕氏お気に入りの名所が、見事に作り込まれ再現されている。

Akira Stage

Gymnasium

アンジュレーションがなく、「VF2」のような戦い方ができるステージも入れておこうということで完成したアキラステージ。窓から差し込む外の景色が美しいとの理由で、やや大きくしたという窓も見ておきたい。

Aoi Stage

Snow Field

雪がちらつき、霧の密度が変化する幻想的なステージ。最終的に、周囲は柵で囲まれ、やや狭い形にまとめられたが、透明感のある水の表現など、MODEL3ボードの性能をフルに見せつけているステージの1つと言える。

Taka-arashi Stage

Sumo ring

「バーチャファイター」シリーズの基本である四角いステージとは異なる丸い形をしたステージ。本物の相撲の土俵に比べ、かなり広い形にまとめられているが、戦う際にはあまり土俵を感じさせないだろう。

For 2P Play

Cave

開発初期からできていた鍾乳洞ステージだが、最終的に、特定のキャラクターのステージにはならなかった。唯一2P対戦でのみ選ぶことができ、こもった空間での光のゆらめきの演出と音の反響が目を引く。

Wolf Stage

Desert

周囲に何もない、荒涼とした砂漠が続くウルフステージ。時間とともに地形が変化するようなことはないが、リングアウトのない広いステージ構成は、他のステージとは違ったものがある。ギラギラ輝く太陽も美しい。

Lion Stage

Lidrary

リオン家にある巨大な図書館という設定のこのステージ。室内という空間と、西洋的な作りの内装は、他のステージと違う趣を漂わせている。リングアウトすれば、手前に膨大な数の蔵書を見ることができる。

Shun-di Stage

Raft

一番最後に完成したというこのステージは、キャラクターの動きと位置、そして体重によってアンジュレーションが変化するという高度な戦略が存在する。重量級同士で戦うと、浮き沈みが激しいので試してみると面白い。

Presented by AM2 AM R&D DEPT.#2

©SEGA 1996

大ヒット稼働中！ 記念特別インタビュー

バーチャファイター3を120%楽しむために……

「バーチャファイター3」も無事リリースされ、大ヒット稼働中の最中、一段落ついたというAM2研鈴木裕部長のもとを訪れた。「バーチャファイター3」をプレイする人へのメッセージと市場への効果、そして彼自身が監修したオフィシャルガイドブックの話など全プレイヤーに捧げるメッセージをお贈りしよう。

VF3がもたらす効果

――「バーチャファイター3」を終わられて、最近はどのように？

鈴木■やっぱり一段落したんでホッとしてますね。僕自身、本当は「VF3」の他にいくつか大きな仕事をやっていまして、ようやく一番大きかった「VF3」が終わったわけなんですね。今は並行してジャッキーのレースのヘルメットのデザインを作ってみたりもしているんですが、「VF3」のリリース後2週間ぐらいは何かあったときのために待機していないとダメでして……。ですから10月に入ったら、ちょっと骨休めには入れるかなと思っています。

――「VF3」の反響とか手応えはいかがです？

鈴木■滑り出しは予想以上の数字が出てきてて、とてもいい感じですね。セガの店舗などからは、逐一インカムなどの数字が上がってくるわけなんですが、利益率とか、いろんな数字をながめて考えてみると、僕なんかの想像と1ケタ違うものが出てきて、すごいんですよ。ゲーム業界の話題って、とかく家庭用ゲーム機のシェア争いとかに行きがちなんですけど、マーケットインパクトという点では、じつは「VF3」ってそれらとは1ケタも2ケタも違う次元の可能性があるんですよね。そういう意味では僕は素直に嬉しいですし、うちにいる多くのスタッフも、そのへんに誇りを持ってほしいと思うんですよ。

――「VF3」のリリース後、急ピッチで技のほうがドンドン公開されていますが、これは何か意図が？

鈴木■今回はとにかく最初からほとんど公開しちゃえ、という方針なんですね。「バーチャファイター」の「1」とか「2」の頃は、全部の技が判明して、底が見えてきた時点で、人気も落ちるだろうなという予測があったんですが、今回の「VF3」は全部覚えてからが長いゲームなんです。まずは技を覚えるのが第一段階で、「1」とか「2」の時は強力な技をうまく組み合わせて完璧に出せる人が、勝てるっていう部分が強かった。でも、「3」は技を覚えたらもう安心っていう感じじゃなくて、技を覚えてやり込んでいって、いろんな発見が出てくるゲームなんです。単純に避けのタイミングから、地形の効果など、やり込むほどにたくさん発見が出てくるはずです。

「バーチャファイター3」プロデューサー

AM2 AM R&D DEPT.#2

鈴木 裕

YU SUZUKI

待たせた分だけ奥深い

――「2」から「3」への一番の変化というのはどのへんにあると考えればいいんでしょう？

鈴木■みなさんの話を聞いていると、「まるで別物ですよ」っていう人もいるし、ちょっと年輩のアーケード店舗のオペレーターの方なんかは「2と3は同じでしょ？」っていう人もいるんですね。でも、僕からすると「3」は「2」と別物でも、同じものでも、どちらでもないと思うんです。なぜなら「VF3」というのは最終的な部分でなるべく「2」のアッパーコンパチブルなものにしようと仕上げましたから。ですから、それによって捨てた部分もありますし、得たものもあるんですね。そういう意味では、「VF3」は「VF2」の正当な後継機種だと思います。

――キャラクター選びで何かアドバイスなどは？

鈴木■「VF3」は「2」をベースにして進化させているだけに、「1」「2」からいるキャラは、よく安定していますね。一見弱いと思うキャラも、例えば舜帝なんか自分から制限なしにお酒を飲めるから、1～2本捨てて真っ赤に酔わせれば、手がつけられなくなるほど強くなるんです。ですから今回はどのキャラクターが強いとかじゃなくて、どのキャラも強いっていうバランスにできたのが僕は嬉しいです。

――最後に「VF3」プレイヤーに何かひとことを。

鈴木■そうですね。本当は「VF2」から1年ぐらいで「VF3」を出せれば良かったんですが、いろんな事情で半年以上みなさんをお待たせしてしまいましたよね。そういう意味では、中途半端でなく　いいものに仕上がりましたので、ぜひみなさんに楽しんでもらいたいですね。（9月11日収録）

●「バーチャファイター3」オフィシャルガイドブック●発売中●1000円

「VF3」のリリースに合わせて、鈴木裕氏の完全監修で作られたオフィシャルガイドブック。全68ページ、オールカラー。各キャラやステージの紹介、Eボタンを始め、新システムの本来の使い方など、オフィシャルにふさわしい充実した内容だ。セガ各店舗、書店にて発売中。

僕流の味が出せたオフィシャルガイド

――「バーチャファイター3」のリリースにあたっては、豪華なオフィシャルガイドやCGムービーなどを作られましたが、できてみての感想はいかがです？

鈴木■あのCG映像は作って本当に良かったと思いますね。短い期間ながら、よくできたと思います。僕自身は、あれで終わらせずに、これからも何個かああいうのを作ろうと思っていますので、今後も期待しててほしいですね。

――一方で、オフィシャルガイドも作られていましたが、あれも最初から予定を？

鈴木■ええ……。自分でやるとやっぱり自分の色になっていくんですよね。今回はキャラクターの紹介のところも、全部色を変えてみたんですよ。当然、1つの作品にはいろんなスタッフが関わってて、いろんな個性がそこに出てくるわけなんですけど、やっぱり最後まで自分の目で見て仕上げていくと、本当に納得のいくものになってきますよね。

――なんでもポルシェのパンフレットにも負けないようにしたいと言ってらしたそうですが？

鈴木■今までゲームでは、こういうものってなかったですよね。攻略本とかを出版社さんにお願いすると、グラフィック的な素材とかが少ないですから、どうしても画面撮りの素材中心になってしまいますので。そういう意味で、今回はビジュアル的なセンスをアーティスティックにまとめていくというのをやってみたかったんですね。ユーザーの方にも、こういうペーパー上での鈴木裕流のタッチをお見せしたいと思っていましたから、ぜひ書店やセガの店舗で見つけたら、手にとってみてほしいと思います。（※今回はこの鈴木裕氏のサイン入りガイドブックを10名様にプレゼントするぞ。P.79へ／）

誌上収録 これが噂のバーチャファイターCG映像だ！

「バーチャファイター３」の店頭での稼働に向けて、東京ゲームショウやAMショーなどで公開され、大きな話題をまいた「VF３」のCG映像。もともとは「バーチャファイター３」の海外プロモーション用に作られたという、このフルレンダリングのCG映像は、すでに各誌でもその一部が紹介されているが、２分10秒に凝縮された鮮烈な映像は、まだまだ語り尽くされていない部分が多い。

そこで今回の『セガマガ』創刊号ではその一部始終を誌上再録し、隠された見どころとCG制作秘話をお届けしよう。「バーチャファイター」の新しい可能性と魅力が見えてくるぞ。

CG映像ではデュラル（月影）を含む「バーチャファイター３」の登場キャラ全員が出演。どのキャラも印象的なシーンばかりだ。

当初は90秒程度のものにする予定だったのが、作り込んでいくうちに２分10秒にまでなったという今回のCG映像。約２カ月という超短期間で作られたものにしては、その完成度に驚かされるはず。アキラやパイの演武シーンには、わざわざモーションキャプチャーも導入されたそうだぞ。

Virtua Fighter 3

人間的モーションを追求

実在する人間のように動くCGに思わず目が点！

冴えわたる演出!!

車の挙動から効果音まで凝り具合いは最高だ。

VIRTUA FIGHTER THE CG　CG制作はクリエイター集団"ビルドアップ"が担当！

「バーチャファイター」のキャラクター達が、次々とその見せ場を展開する２分10秒に及ぶフルレンダリングCG。今回、このCGの制作には、セガAM２研と外部の制作会社〝ビルドアップエンターテイメント（東京都渋谷区神宮前3-38-5)〟があたっている。

ビルドアップ自体は、CG映像の制作だけでなく、数々の造形制作などもこなしており、代表作には「ゴジラVSビオランテ（東宝）」のビオランテをはじめ、各種テレビ番組やCMのCG映像などを数多く手掛けていることでも有名だ。またセガとの仕事も今回が初めてではなく、古くはアミューズメント用大型体感映像筐体AS-1のフルCG映像「メガロポリス」や、メガドライブ「ソニック・ザ・ヘッジホッグ２」のテレビCM制作、最近ではセガサターン用ソフト「サクラ大戦」のCGパートやテレビCM映像などにも参加している。

今回の「バーチャファイター」のCG映像制作に関しては、「キャラクターの表情作りが一番の見どころであり、制作上でもそのへんが一番難しかった（ビルドアップ・平田氏）」と語る。次のページからは、その全カットと初公開の制作秘話を紹介しよう。

buildup

東京青山の閑静な一角にたたずむビルドアップ社。今回のCGはここで作られたのだ。

CGの制作前には上のような絵コンテも作られた。演出の荒牧氏は、以前アニメの企画、演出を手掛けたというだけにその描き込みには驚かされる。

ⒸSEGA 1996

一挙公開！バーチャファ

2分10秒という短い時間の中に全13キャラ分のシーンを収めるために、ジャッキーとサラ、ラウとパイ、影丸と月影

1 摩天楼を疾走する一台のスポーツカーが手前に。

2 サングラスをかけた運転席のジャッキーが1枚の写真を取り出し、何かを回想している。

3 そこにはテニスコートでの平和な日々の思い出が。

4 静寂を打ち破るように「ガシャン」とライトが照らされ、2人を組織の男達が取り囲む。

5 傷ついたサラをかばうジャッキー。まぶしいライトが2人の姿を捕らえ、映し出す。

6 意を決したかのように、すっくと立つジャッキー。

7 無数の敵に向かって単身駆け出し、立ち向かう！

8 敵に向かって走り出すジャッキーのほうを振り向いて、何かを叫ぶかのようなサラ。

9 次々と襲いかかる敵を疾風のごとく倒して進み…。

10 最後に控える敵を必殺のサマーソルトで突破!!

11 ライトに照らされ、スロー再生される美しいサマーソルト。敵のサングラスも吹き飛ぶ。

12 回想シーンから現実に戻り、急スピンターンをかけるジャッキーの赤いスポーツカー。

13 ジャッキーのスポーツカーのライトの光が、大海原に差し込む太陽の光へと変わって……。

14 巨大鮫にしがみつき、海中を突き進むジェフリー。

15 海中からザバァッと浮き出すサタンシャーク。

16 海上でサタンシャークに向かって、渾身の一撃を打ち込むジェフリー。銛が鋭く輝く！

㈱ビルドアップ 平田耕一

「各キャラクターの動き、服の表現、そして特に表情作りが大変だった」という平田氏。これまでには数々のCFや、映画のCGシーンを担当。今回はチーフCGデザイナーとして実作業をまとめた。

©SEGA 1996

人間らしい表情をCGで再現した力作

──今回は、「バーチャファイター」のフルレンダリング最新CG映像を制作した㈱ビルドアップを来訪。苦労したシーンや見どころなどを細かく聞いてみたぞ。

本誌■まずは、ビルドアップさんという会社では、どういうことを主にやっているか教えていただけますか。

荒牧■ビルドアップ自体は、できて8年目ぐらいの会社なんですが、最初の頃はCGがメインというわけではなくて、特撮で使う作り物とか、CM用の作り物などが多かったんですね。でも、そのうち最初からあったCG部門がだんだんパワーアップしてきて、今は造形ものを超える勢いでCGの仕事が増えてきています。

平田■ただ、最初に企画をいただく際には最初からCGでというわけでなく、「これなら実写も絡めましょう」とか提案しながら、お話を進めていけるのが強みですね。

本誌■今回、「バーチャファイター」のフルCGを手掛けることになった経緯というのは？

荒牧■一番最初の接点というのは、去年の夏から秋頃に「VF3」の3Dのキャラクターデータ作りの手伝い依頼がありまして。で、今年の5月ぐらいに鈴木裕さんから直接、「こういうのを作りたい」っていう話がありまして。アップが7月中旬ということで、時間がなかったので迷ったんですが、とりあえず「やってみよう」となったんです。

本誌■実際、鈴木部長も製作期間2カ月と言ってましたがそのへんは？

平田■コンテからの期間も入れると、最終的に2カ月半はあったんですが、コンテ期間自体も全然なくて、結構大変でしたね。

本誌■全体のコンセプトは、どういったものだったんですか？

荒牧■部長も言ってたと思いますが、「バーチャファイター3」のプロモーションは、最初からかなりワールドワイドなことを意識してまして、暴力的なものよりもストーリー性を感じられるような内容のムービーにしたいとありまして。それぞれのキャラクターには、ちゃんと背後にストーリーがあって、みんな戦う理由があって戦っているんだよというのを出そうというのはありましたね。

イターCG映像のすべて

(デュラル)というように関係のあるキャラどうしのシーンも多い今回のCG。描き込みのすごさを実感してほしい。

場面が土俵に切り替わり、鷹嵐に背後からカメラワークで迫る(BGMも日本風に変化)。

17

18

力をこめて四股を踏み、大地を揺るがす鷹嵐。

両手で自分の顔に気合いを入れる鷹嵐。汗がストップモーションで四方に飛び散る。

19

20

扇を広げるとともに景色は一転、日本の庭園に。

21

広がる扇の流れに合わせて舞う美しい梅の花びら。

22

春のさわやかな風を感じるように両腕を広げる葵。

23

梅の花びらが舞う中、美しい葵の表情アップに。着物がたなびく中、ゆっくりと微笑む。

24

飛んできた花びらが盃の中に落ち、舜帝の顔が映り込む。舜帝、一瞬ニヤリとして……。

25

酒を飲み干すのに、嬉しそうに顔をくしゃくしゃにする舜帝。グイっと盃に口をやる。

26

酒を飲み干す腕の動作に合わせて、景色は山頂へ。

27

霞の中を抜けて中国の険しい岩山へとカメラ回る。

28

空撮風にダイナミックに回り込むカメラ視点。山の頂では、ラウとパイの練習風景の回想に。

「ここの腕の角度は…うだ」とポンと叩いて手取り足取り教え込むラウと素直に従うパイ。

29

30

指導通り演舞を続けるパイを少し離れて見るラウ。

パイの成長を見て、思わずニヤリとするラウ。次にこの姿が写真のフレームにダブッて……。

31

32

過去を壊すように額の中のラウの写真に拳が!

TO NEXT PAGE

(株)ビルドアップ 荒牧伸志

「影丸と月影のシーンも、最初は影丸が月影の写真を見る、という鈴木部長の指示だったのをハイテク忍者にしてみようってことであんな小道具を出してみたんですよ」と荒牧氏。絵コンテと演出を担当。

本誌■これを制作していた頃は「VF3」もまだまだ制作途中だったことを考えると、キャラクター作りも苦労したと思いますが、そのへんは?

荒牧■キャラクターのデータはある程度出してはもらったんですが、今回は「CGポートレート」に近いですね。「3」でも「2」でもないというか……。特に鷹嵐なんかは、この当時イメージCG1枚しかなかったですから(笑)、とにかくカッコイイものにしようという方向にはありましたね。

本誌■最初に見た人は、人間のように動くキャラクターの動きに驚くと思うんですが、モーションキャプチャーとかも導入しているんですか?

荒牧■部分部分でモーションキャプチャーは使ってますね。ただ、すべてにリアルな動きをさせればいいのかっていう部分は悩みまして、「バーチャファイター」のキャラらしさを第一に、妙に生っぽいものにはしないようには気をつけましたね。例えばジャッキーのサマーソルトの部分は、AM2研の塚本さんからゲーム上のデータをもらって、作ってますし、パイやアキラが演武しているところは、セガさんのほうからモーションキャプチャーで使っているスタントの方を紹介してもらって撮ってます。

本誌■舜帝がお酒を飲むシーンで、顔がこう、くしゃくしゃになるところがすごいと思わされるんですが、あれはどんな感じで?

荒牧■あれはCGの3Dフェイシャルアニメーションという技術を使っているんですが、今回は顔のいろんなポイントを伸ばしながら表情をつけています。

平田■今回は全体的にキャラクターの表情づけの効果が一番の課題だったんですが、舜帝はある程度オーバーな表情を出しても大丈夫なキャラクターだと思いましたので、そのへんは予想以上にうまくマッチしたと思いますね。

本誌■それぞれのシーンをじっくり見ていると、中国の山間部とか摩天楼のシーンとか、各キャラの部屋には目立たないところに写真立てが飾ってあったりして、非常に凝ってるんですが、あのへんはどのように?

荒牧■うちには専属のマットペインターがいるんですよ。デジタルで、しかも3Dでもらったデータを加工することもできますので、単純に背景を描いて終わりというのではなく、

FROM P.25

拳を収めるパイ。雷に照らし出される姿はあたかもパイの父ラウへの怒りを表すかのよう。

33

34 ちなみに部屋をよく見ると例の見慣れた写真も…。

嵐の暗雲が立ちこめる中、1人黙々とダンベルでトレーニングを続けるウルフ。汗が凄い。

35

36 ログハウスの窓から吹き込む風と雷の光は……。

37 枯れ葉が吹き込み、場面はパリの歩道とリオンへ。

38 紅葉した秋の景色を楽しむリオン。何かに気がつき、ハッと振り返ると……。

39 道路に飛び出た子犬に、車が猛スピードで接近！

40 子犬を救うために、一陣の人影が飛び込んで……。

41 間一髪で子犬を抱え、猛スピードの車はブレーキをかけながら、手前にスライドしていく。

42 無事子犬を救出し、じゃれつく犬に微笑むリオン。

43 街路が暗くなり、舞台は森に。そこへ手裏剣が！

44 ぶわーと弧を描きながら大ジャンプを見せる影丸。

45 どこかの城の欄干にスタっと着地し、周囲を確認。

46 懐から小型のデバイスを取り出し、今奪ってきたデータカードを差し込むと、月影の姿が。

47 行方不明だった影丸の母　月影のデータが、モーフィングして新型デュラルの姿に変化！

バリバリとプラズマが発生し、デュラルが画面からせり出してくる。そのまま正面へ……。

48

49 溶けるように液体化し、収束していくデュラル。

50 夕日の大地の水たまりに変化。それを踏み込む晶。

51 夕日をバックに演武を決める晶。最後に前を見て。

52 猛虎硬爬山を決めた晶に、「バーチャファイター3」のロゴが飛んできて重なり、終幕。

そこに立体感や空気感をつけたりしながらやっているんですね。そのへんは結構自信作ですので、よく見てほしいと思います。
本誌■鈴木部長は「ジャッキーの車のシーンもよくできてるんですよ」と言ってましたが、あれも専属で誰かやってるんですか？
荒牧■スタッフにもいろいろ得意分野があったりしますからね。あれは車好きのアニメーターがいまして、スピンターンのシーンなんかもあっという間に作っちゃいましたね（笑）。今回は、人間の表情が得意なスタッフや、車好きなスタッフ、自然の動きが得意なスタッフとそれぞれ分担していいものができたと思います。それに、今回は全体的に鈴木裕さんも直々にサウンドから演出まで、いろいろと熱心に意見していただけたのも良かったと思いますね。ただ、途中でゲーム画面を並行して見てて、あちらの映像も凄かったので、「負けたらどうしよう」っていうプレッシャーはありましたけど（笑）。
本誌■ここまで、見せられると今度はこのようなフルCGで映画的なものも見たい気がしますが。
荒牧■そうですね（笑）。今回の仕事は非常に短期間だったんですが、苦労した分、面白さとともに「何かが少し見えたな」という手応えは非常にありましたね。機会があれば検討したい内容ではあると思います。
本誌■今後も期待しています。
（9月11日、ビルドアップにて収録）

特別プレゼント このCGビデオを5名様に！

今回誌面であますところなく紹介した「バーチャファイター」CG映像だが、完成があと2週間早ければ、ゲームにも入れられたと鈴木裕部長が言っているように、実際に一般ユーザーの人が見れる機会はそうそうないのが非常にもったいないところ。というわけで、今回は、特別にこのCGビデオを5名の方にプレゼントしちゃうぞ！　もしも当たったら、友達みんなといっしょに見てほしいな。ほしい人は、ハガキに自分の住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク㈱『セガマガジンVFフルCGビデオ』係まで送ってね。締切は10月30日消印有効。当選者は発送をもって代えさせていただきます。

セガの店舗では各種セットで購入可能。今回は単品で。

©SEGA 1996

結城 晶 AKIRA YUKI 八極拳

技名	コマンド	攻撃判定
上歩衝掌(じょうほしょうしょう)	⇦⇨Ⓟ	上段(酔い覚まし)
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	⇨⇨Ⓟ	中段
上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	⇨Ⓟ	中段
躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)	⇨⇨⇨Ⓟ	中段
揚炮(ようほう)	⬂⬂Ⓟ	中段
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	⬇⇨Ⓟ	中段
白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)	⬇⇦⇨Ⓟ	中段
跳山崩捶(ちょうざんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段
馬歩衝靠(まほしょうこう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中段
貼山靠(てんざんこう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓔ	中段
捜下崩捶(そうかほうすい)	⬂Ⓟ+Ⓚ	下段
独歩頂膝(どっぽちょうしつ)	Ⓚ+Ⓖ(Ⓖ離す)	中段
連環腿(れんかんたい)	⇨⇨ⓀⓀ	中中
龍槍式(りゅうそうしき)	⬂Ⓚ+Ⓖ	中段
馬歩頂肘(まほちょうちゅう)	(龍槍式ヒットorガード後)⇨Ⓟ	中段
鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段
開腸(かいこ)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段(ガードはずし)
撃歩翻腸(げきほほんこ)	⇩Ⓟ+Ⓖ	中段(ガードはずし)
崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ・⇦⬂Ⓟ+Ⓚ・⇩⇨Ⓟ(or⇨Ⓟ)	上段
心意把(しんいは)	⬀⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
鷂子穿林(ようしせんりん)	⇦⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
大纏崩捶(だいてんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
獅子抱月(ししほうげつ)	⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ(壁投げ可)
進歩里腸(しんぽりこ)	⬀Ⓟ+Ⓖ	上段投げ(崩し投げ)
順歩翻腸(じゅんほほんこ)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ(崩し投げ)
弓歩頂肘(きゅうほちょうちゅう)	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ
大浙江(だいせっこう)	(敵後ろ向き立ち)Ⓟ+Ⓖ	背後キャッチ投げ
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し(正構え)
揚炮(ようほう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し(逆構え)

技名	コマンド	攻撃判定
単翼頂(たんよくちょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓚ返し
上歩衝靠(じょうほしょうこう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し(正構え)
背歩裏肘(はいほりちゅう)	⬁Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し(逆構え)
旋風双鐘(せんぷうそうしょう)	⬁Ⓟ+Ⓚ	膝返し
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⬁Ⓟ+Ⓚ	肘返し
翻身単打(ほんしんたんだ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓟ返し
双拍手(そうはくしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓚ返し
槍下炮(そうかほう)	⬂Ⓟ	追い打ち攻撃

裡門頂肘など、スキの少ない技で攻め、相手の反撃に合わせて各種返し技を決めていこう。

影丸 KAGE MARU 葉隠流柔術

技名	コマンド	攻撃判定
側弾(そくだん)	⬁Ⓟ	上段
螺旋(らせん)	⇦Ⓟ	上段
螺旋裏蹴り(らせんうらげり)	⇦ⓅⓀ	上中
散弾撃(さんだんげき)	ⓅⓅⓅ	上上上
烈掌脚(れっしょうきゃく)	ⓅⓅⓀ	上上上
散弾裏蹴り(さんだんうらげり)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上中
散弾風神脚(さんだんふうじんきゃく)	ⓅⓅⓅ⬂Ⓚ	上上上中
散弾螺旋裏蹴り(さんだんらせんうらげり)	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上上上中
肘打ち(ひじうち)	⇨Ⓟ	中段
岩斬破(がんざんは)	⬊Ⓟ	中段
落閃刃(らくせんじん)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段
落閃刃返し(らくせんじんがえし)	(落閃刃後)Ⓟ+Ⓚ	上段(酔い覚まし)
風閃刃(ふうせんじん)	Ⓟ+Ⓚ	中段(酔い覚まし)
旋風刃(せんぷうじん)	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段
葉隠閃刃(はがくれせんじん)	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段
幻葉(げんよう)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段
旋蹴り(つむじげり)	⇩Ⓚ+Ⓖ	中段
水車蹴り(すいしゃげり)	⬂Ⓚ+Ⓖ	中段
葉呀龍(はがりゅう)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段
旋風蹴り(せんぷうげり)	⬂Ⓚ	中段
浮身膝蹴り(ふしんひざげり)	⬇⇨Ⓚ	中段
裏水車(うらすいしゃ)	⬃Ⓚ+Ⓖ	中段
円月蹴り(えんげつげり)	⬁Ⓚ+Ⓖ	中段
地走り(じばしり)	⬁Ⓚ	下段
雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段
回転地擂り脚(かいてんじずりきゃく)	⇦⬁⇩⬃⇨Ⓚ	下段
後転地擂り脚(こうてんじずりきゃく)	⇨⬃⇩⬁⇦Ⓚ	下段
流影脚(りゅうえいきゃく)	⇨⇨Ⓚ	下段
針鼠弾(しんそだん)	⇦⬁⇩⬃⇨Ⓟ(3回以上)	下段

技名	コマンド	攻撃判定
刀霞(かたながすみ)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
影霞(かげがすみ)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
浮霞(ふがすみ)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ(背後へ移動)
弧延落(こえんらく)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
イズナ落とし(いずなおとし)	(弧延落後)⇧Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
霧霞(きりがすみ)	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ
闇霞(やみがすみ)	(敵背後立ち)⇧Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)	⬁Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
葉裏霞(はうらがすみ)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ
葉裏霞(はうらがすみ)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ
小手返し(こてがえし)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し(正構え)
影刃(かげやいば)	⇨⇩⬃Ⓟ	中段
地滑り(じすべり)	(走り中)➡Ⓚ	下段(走り攻撃)

弧延落からを基本に、多彩な技のバリエーションを使いこなせ。

ジャッキー・ブライアント JACKY BRYANT 截拳道

技名	コマンド	攻撃判定
スイッチステップ	⇩⇩	軸足組み替え
スゥエーフック	Ⓟ+Ⓔ	上段
スマッシュフック	⬃Ⓟ	上段
ライトニングストレート	⬃ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上上
ライトニングフック	⬃ⓅⓅⓅⓅ	上上中上
スピニング・バックナックル	⇦Ⓟ	上段
ダブルスピンナックル	⇦ⓅⓅ	上上
スピニング・アームキック	⇦ⓅⓀ	上上
スピニング・スラントバックナックル	⇦Ⓟ⬁Ⓟ	上下
スピニング・ロースピンキック	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	上下
パンチスピンキック	(軸足左時)ⓅⓀ	上上(正構え)
パンチロースピンキック	Ⓟ⇩Ⓚ	上下
フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ	上上上
ジャブダブルストレート	ⓅⓅ⇧Ⓟ	上上上
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	上上上
コンボ・バックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上上上上
コンボ・エルボー	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上中
コンボ・エルボースピンキック	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上上中上
ダブルパンチニーキック	ⓅⓅ⇨Ⓚ	上上中
ダブルパンチロースピンキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	上上下
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中段
エルボースピンキック	⇨ⓅⓀ	中上
エルボーナックルスピンキック	⇨ⓅⓅⓀ	中上上
エルボーナックルロースピンキック	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	中上下
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中段(酔い覚まし)
ビート＆ナックルスピン	Ⓟ+ⓀⓅⓀ	中上上
ビート＆ナックルロースピン	Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚ	中上下
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上段
スピニングキック・ロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ	上下

技名	コマンド	攻撃判定
ダブルスピニングキック	ⓀⓀ	上上
2ウェイスピンキック	Ⓚ⇩Ⓚ	上下
コンボ・ナックルスピンキック	ⓀⓅⓀ	上上上
コンボ・ナックルロースピン	ⓀⓅ⇩Ⓚ	上上下
ニーキック	⇨Ⓚ	中段
トーキック	⇩Ⓚ	中段
ダッシュハンマーキック	⇨⇨Ⓚ	中段
サイドフックキック	⇦Ⓚ	中段
サマーソルトキック	⬂Ⓚ	中段
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中段
スピンヒールソード	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段
ダブルミドルキック	⬊ⓀⓀ	中中
ライトニングキック	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	中中中上上
スラントバックナックル	⬁Ⓟ	下段
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段
スラントロースピンキック	⬁ⓅⓀ	下下
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	下下
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ネックスラッシング	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ
フェースクラッシャー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ
ライトニングストーム	⬁Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	中中中上上
ビートキックスピン	Ⓟ+ⓀⓀ	中上
パンチサイドキック	(軸足右時)ⓅⓀ	上中(逆構え)
ライトニングロー	⬁Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	中中中上下
サディスティックハンギングニー	⬃⬃Ⓟ+Ⓚ	上段投げ
ウォールフェースクラッシュ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	壁技(壁が前)

一瞬の隙をついてコンビネーション技を。

サラ・ブライアント SARAH BRYANT 截拳道

技名	コマンド	攻撃判定
ムーンサルト	⬁Ⓟ	移動技
スゥエースマッシュ	Ⓟ+Ⓔ	上段
スナップサイドチョップ	⬃Ⓟ	上段(酔い覚まし)
パンチサイドキック	Ⓟ⇩Ⓚ	上中
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	上上上
コンボ・ライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ	上上上中
コンボ・サマーソルトキック	ⓅⓅⓅ⬂Ⓚ	上上上中
コンボ・ライジングキック	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	上上上中
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中段
エルボーサイドチョップ	⇨Ⓟ⬊Ⓟ	中上(酔い覚まし)
エルボーヒールソード	⇨Ⓟ⇦Ⓚ	中中
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ	中中
サマーソルトキック	⬂Ⓚ	中段
ドラゴンスマッシュキャノン	⬁Ⓚ	中段
フルスピンダイブ	⇧(⬁)Ⓚ	中段
ニーキック	⇨Ⓚ	中段
ダブルステップニー	⇨Ⓚ⬃Ⓚ	中中
ダッシュニー	⇨⇨Ⓚ	中段
ライジングニー	⬇⇨Ⓚ	中段
スピンキック	Ⓚ+Ⓖ	中段
サイドフックキック	⬁Ⓚ+Ⓖ	中段
スピンエッジキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	中段
スピンヒールソード	⬂Ⓚ+Ⓖ	中段
トルネードキック	⬁Ⓚ+Ⓖ	上段
ラウンドキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	中段
ステップラウンドキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段
ロースピンキック	⬃Ⓚ+Ⓖ	下段
ハイキック・ストレート	ⓀⓅ	上上

技名	コマンド	攻撃判定
ダブルスラストキック	ⓀⓀ	上上
ダブルキック	⇦Ⓚ	上上
ダブルスピンキック	⬇⇦ⓀⓀ	上上
イリュージョンキック	⬊ⓀⓀ	中上
ミラージュキック	⬊ⓀⓀⓀ	中上上
ジャックナイフサイドキック	⇩ⓀⓀ	中中
トーキックジャックナイフ	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中中
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	下下
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ライトニングニースマッシュ	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
レッグホールドスロー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
シェルブレイクエルボー	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ
バックドロップ	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ
バックドロップ	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ
パンチハイキック	ⓅⓀ	上上
ジャックナイフキック	⇩Ⓚ	中段
ライジングニーコンボ	⬇⇨ⓀⓀ	中中
ローリングフェイスクラッシュ	⬁Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
ランニングニー	(走り中)Ⓚ+Ⓖ	中段(走り攻撃)

コンビネーション技で押していくより、3で増えた強い足技を確実に当てよう。お手軽感が強いが、それ以上がたいへん。

〈キリトリ線〉

パイ・チェン PAI CHAN 燕青拳

技名	コマンド	攻撃判定
裏圏捶(りけんすい)	⬁Ⓟ	上段(酔い覚まし)
上歩冲掌(じょうほちゅうしょう)	⇦Ⓟ	中段
穿冲拳(せんちゅうけん)	⇨Ⓟ	中段
燕子双掌(えんしそうしょう)	⇨⇨Ⓟ	中段
燕青虎双破(えんせいこそうは)	⬇⇨Ⓟ	中段
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	ⓅⓅⓀ	上上上
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上上
連環高端脚(れんかんこうたんきゃく)	ⓅⓅⓅ➡Ⓚ	上上上上
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ⬂Ⓚ	上上上中
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上上上下
蒼下捶(そうかすい)	⬃Ⓟ	下段
蒼下連捶脚(そうかれんすいきゃく)	⬃ⓅⓅⓀ	下上上
蒼下連捶掌(そうかれんすいしょう)	⬃ⓅⓅ⇨Ⓟ	下上中
高端脚(こうたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	上段
旋風牙(せんぷうが)	Ⓚ+Ⓖ	上段
燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上段
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	(しゃがみ→立ち中に)Ⓚ	中段
背転脚(はいてんきゃく)	⬂Ⓚ	中段
燕旋蹴(えんせんしゅう)	⬇Ⓚ+Ⓖ	下段
翻身掃脚(ほんしんそうきゃく)	⬁Ⓚ+Ⓖ	下段
虎燕擺脚(こえんはいきゃく)	ⓀⓀ	上中
飛燕弾腿(ひえんだんたい)	⇨⇨ⓅⓀ	中上
燕舞連脚(えんぶれんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	中中
飛燕烈脚(ひえんれっきゃく)	⬁ⓀⓀ	中中
連旋裏旋脚(れんせんりせんきゃく)	⇩ⓀⓀ	下上
連旋掃脚(れんせんそうきゃく)	⬇ⓀⓀ	下下
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
倒身陰掌(とうしんいんしょう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
旋風燕陣(せんぷうえんじん)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ

技名	コマンド	攻撃判定
天地頭落(てんちとうらく)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
空烈天鳳(くうれつてんほう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
掣燕掛塔(せいえんかとう)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ(崩し投げ)
飛燕翻腸(ひえんほんこ)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ(崩し投げ)
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ
燕風輪翔(えんふうりんしょう)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ(崩し投げ)
春燕掛塔(しゅんえんかとう)	(敵後ろ向き立ち)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ(崩し投げ)
螺旋按掌(らせんあんしょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し
燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓚ返し
飛燕擺柳(ひえんはいりゅう)	⬁Ⓟ+Ⓚ	肘返し
架脚旋転(かきゃくせんてん)	⬁Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し
膝転倒海(しつてんとうかい)	⬁Ⓟ+Ⓚ	膝蹴り返し
転身背旋脚(てんしんはいせんきゃく)	⬁Ⓟ+Ⓚ	中段

機敏さと手数で勝負し、相手の攻撃を読んでの返し技を。

ラウ・チェン LAU CHAN 虎燕拳

技名	コマンド	攻撃判定
虎槍掌(こそうしょう)	⇦⇨Ⓟ	上段(酔い覚まし)
双虎烈破(そうこれっぱ)	⬃Ⓟ+Ⓚ	上段
肘撃(ちゅうげき)	⇨Ⓟ	中段
斜下掌(しゃかしょう)	⬃Ⓟ	中段
斜上掌(しゃじょうしょう)	⬊Ⓟ	中段
順歩冲掌(じゅんほちゅうしょう)	⬃⬃Ⓟ	中段
騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	⇧Ⓟ	中段
飛燕転身掌(ひえんてんしんしょう)	⇦⇦Ⓟ	中段(振り向き)
飛燕旋風脚(ひえんせんぷうきゃく)	⇦⇦ⓅⓀ+Ⓖ	中中(振り向き)
燕子掌(えんししょう)	⇦⇨⇨Ⓟ	中段
背旋連掌(はいせんれんしょう)	Ⓟ⇦Ⓟ	上中
鳳凰槍掌(ほうおうそうしょう)	⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	上中(酔い覚まし)
連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)	Ⓟ(ヒット中)Ⓚ+Ⓖ	上上
連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)	Ⓟ(ヒット中)⇩Ⓚ+Ⓖ	上下
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	ⓅⓅⓀ	上上上
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上上
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ⬂Ⓚ	上上上中
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	上上上下
旋風牙(せんぷうが)	Ⓚ+Ⓖ	上段
虎龍転身脚(こりゅうてんしんきゃく)	⇦⬁⇩⬃⇨Ⓚ+Ⓖ	上段
燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	上段(振り向き)
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	(しゃがみ→立ち中に)Ⓚ	中段
虎脚背転(こきゃくはいてん)	⬂Ⓚ	中段
空虎脚(くうこきゃく)	⬁Ⓚ+Ⓖ	中段
烈火虎尖脚(れっかこせんきゃく)	⇧Ⓚ	中段
騰空虎尖脚(とうくうこせんきゃく)	⬁Ⓚ	中段
地掃腿(ちそうたい)	⇨⇩Ⓚ	下段
燕旋蹴(えんせんしゅう)	⬇Ⓚ+Ⓖ	下段
連蹴旋風牙(れんしゅうせんぷうが)	ⓀⓀ	上上

技名	コマンド	攻撃判定
転身裏旋脚(てんしんりせんきゃく)	⇩ⓀⓀ	下上
連旋掃脚(れんせんそうきゃく)	⬇ⓀⓀ	下下
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
転身巴掴掌(てんしんはいんしょう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
大地倒襲(だいちとうしゅう)	⬃⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
柳手掛塔(りゅうしゅかとう)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ(崩し投げ)
転身双爪巴掌(てんしんそうはしょう)	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ
猛虎背襲(もうこはいしゅう)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ
穿脚連環虎掌(せんきゃくれんかんこしょう)	⬃Ⓚ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	中中上
連旋転身掃脚(れんせんてんしんそうきゃく)	⬇ⓀⓀ⇩ⓀⓀ+Ⓖ	下下下下

斜下掌、斜上掌から押すだけでは勝てない。いかに空中コンボに持っていけるかを知ろう。

【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、Ⓔ……エスケープ、➡……レバーを長く入れる、⇨……レバーを短く入れる　※コマンドはいずれもキャラが右向きの時のものです。

©SEGA 1993, 1996

〔特別付録〕バーチャファイター3全キャラコマンド帳　最新版

《キリトリ線》

Virtua Fighter 3 ウルフ・ホークフィールド WOLF HAWKFIELD　プロレス

技名	コマンド	攻撃判定
エルボーバット	⇦Ⓟ	上段
レベルバックチョップ	Ⓟ+Ⓚ	上段
トマホークチョップ	⬃Ⓟ	上段(酔い覚まし)
トマホークフラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段(酔い覚まし)
アックスラリアート	⇨Ⓟ+Ⓔ	上段(強)
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ	上段(強)
スクリューラリアート	⇨⬂⇩⬃⇦ⓅⓅ	上上
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	上上中
エルボースマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上上
コンボエルボーバット	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ	上上上上
アローナックル	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段
ソニックアッパー	⬂Ⓟ	中段
バーティカルアッパー	⬊Ⓟ	中段
コメットフック	⬃Ⓟ	中段
ボディーブロー	⇨Ⓟ	中段
ドラゴンフィッシュブロー	⇨ⓅⓅ	中上(酔い覚まし)
リバーススレッジハンマー	⬇⇨Ⓟ	中段
ショートショルダー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段
グリズリーラリアット	⬂Ⓟ+Ⓚ	下段
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上段
ダブルハイキック	ⓀⓀ	上上
フライングニールキック	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段
ローリングソバット	⇨Ⓚ+Ⓖ	中段
フロントロールキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中段
ニーブラスト	⇨Ⓚ	中段
ドロップキック	⬃Ⓚ	中段
ロー・ドロップキック	⇨⇩Ⓚ	下段
ボディースラム	⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
スタイナーズスクリュードライバー	⬂⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ

技名	コマンド	攻撃判定
ジャイアントスイング	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
リストロッククロー	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
スライディングレッグシザース	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ
キャッチ	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ(組みつき技)
サンダーファイヤーパワーボム	(キャッチ後)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
スリングショットフロントスープレックス	(キャッチ後)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
フロントネックチャンスリー	(キャッチ後)⬃Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
プッシュ(正面)	(キャッチ後)⬂Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ(突き飛ばし)
チェンジ	(キャッチ後)⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ(背後組みつき)
プッシュ(背後)	(チェンジ後)⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ(突き飛ばし)
ジャーマンスープレックス	(チェンジ後)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
タイガースープレックス	(チェンジ後)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
フランケンシュタイナー	⬃Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
アームホイップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
サイドスープレックス	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
タイガードライバー	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
ダブルアームスープレックス	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向き立ち)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向きしゃがみ)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ
ドラゴンスープレックス	(敵後ろ向き立ち)⇦Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ
ダブルクロー	(敵ダウン時)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ
ドラゴンスクリュー	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し
キャプチュード	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段Ⓚ返し
サイクロンホイップ	(敵側面から)⇦⇨(or⇨⇦)Ⓟ+Ⓖ	横上段投げ
クロスアームブリーカー	(敵側面しゃがみ)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	横下段投げ
カーフブランディング	(キャッチ後)⬂Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ

従来の投げ技に加え打撃技も充実した。投げではキャッチからのコンボを狙ってみよう。

Virtua Fighter 3 ジェフリー・マクワイルド JEFFRY McWILD　パンクラチオン

技名	コマンド	攻撃判定
トルネードハンマー	⇨⇦Ⓟ	上段(酔い覚まし)
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ	上段(酔い覚まし)
コンボケンカフック	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上上上
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	上上中
ヘルスタッブ	Ⓟ+Ⓔ	上段
マシンガンヘルスタッブ	Ⓟ+ⒺⓅ+ⒺⓅ+Ⓔ	上上上
ヘッドアタック	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上段
ストマッククラッシュ	⇦⬂Ⓟ+Ⓚ	中段
ライジングハンマー	⇦⬂ⓅⓅ	中中
ミドルヘルスタッブ	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段
ヘルダンクハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ	中段
エルボースタンプ	⇦Ⓟ	中段
エルボーバット	⇨Ⓟ	中段
エルボーハンマー	⇨Ⓟ⇦Ⓟ	中中
ダッシュエルボー	⇨⇨Ⓟ	中段
エルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	中中
ケンカアッパー	⬂⬂Ⓟ	中段
バーティカルアッパー	⬊Ⓟ	中段
スマッシュアッパー	⬂Ⓟ	中段
ダブルアッパー	⬂ⓅⓅ	中中
コンボケンカアッパー	⬊ⓅⓅⓅ	中中中
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ	中段
ヒールアタック	⇦⇨Ⓚ	中段
ニーアタック	⇨Ⓚ	中段
ニーハンマー	⬅ⓀⓅ	中上
トーキック	⇩Ⓚ	中段
トーキックハンマー	⇩ⓀⓅ	中中
キリングトーキックハンマー	ⓀⓀⓅ	上中中
ダッキングロー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段

技名	コマンド	攻撃判定
ローキック	⬂Ⓚ+Ⓖ	下段
パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ボディーリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
スパインバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ボックスロー	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
マシンガンハンマー	⬃⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
タックル	⇦⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
スプラッシュマウンテン	⬂⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
ココナッツクラッシュ	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ(上段)
マシンガンタックル	(壁際正面)⇦⬂Ⓟ+Ⓖ	壁投げ(自キャラ正面に壁)
ウォールダイブスロー	(壁際背面)⬃Ⓟ+Ⓖ	壁投げ(自キャラ背面に壁)
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
トリプルヘッドバッド	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
トーキックスプラッシュマウンテン	(トーキックヒット後)⇩⬂⬂Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
リフトアップスロー	(ストマッククラッシュヒット後)⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
アイアンクロー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
パワーボム	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
マシンガンニーリフト	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
バックブリーカー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ
バックブリーカー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ
デビルリバースクロー	(敵ダウン時)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ
アームブリーカー	(敵側面から)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	横投げ(上段)
コルクスクリューナックル	(敵側面しゃがみ)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	横投げ(下段)
ランニングヒップアタック	(走り中)Ⓚ+Ⓖ	中段
ランニングボディープレス	(走り中)Ⓟ+Ⓚ	中段

投げ技より打撃技に重点が置かれている。重い打撃技を中心に投げを織り交ぜよう。

Virtua Fighter 3 舜帝 SHUN-DI　酔拳

技名	コマンド	攻撃判定
座盤跌(ざばんてつ)	⇩⇩	移動技(座る)
宙舞落穿脚(ちゅうぶらくせんきゃく)	(座盤跌後)Ⓚ	中段
転倒立(てんとうりつ)	⇨⬂⇩⬃⇦	移動技(逆立ち)
宙舞身(ちゅうぶしん)	⇧Ⓟ+Ⓚ	移動技(逆立ち)
転身酔酒靠(てんしんすいしゅこう)	(逆立ち後)Ⓟ+Ⓚ	中段
双衝腿(そうしょうたい)	(逆立ち後)Ⓚ+Ⓖ	中段
倒身連脚(とうしんれんきゃく)	(逆立ち後)Ⓚ	中段
横寝(おうしん)	⇦⬃⇩⬂⇨	移動技(寝る)
涅槃旋脚(ねはんせんきゃく)	(横寝後)Ⓚ	中段
涅槃双掃脚(ねはんそうそうきゃく)	(横寝後)➡Ⓚ	中段
後身避払手(こうしんひふっしゅ)	⇦ⒺⓅ	上段
向側後避双手(こうそくこうひそうしゅ)	⬀ⒺⓅ+Ⓚ	上段
横掃撃(おうそうげき)	⇦Ⓟ	上段
叉手連環撃(さいしゅれんかんげき)	ⓅⓅⓅ	上上中
連截顎手(れんさいがくしゅ)	⇦⇨ⓅⓅⓅ	上上上
連撃後下蹴腿(れんげきこうかしゅうたい)	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	上上下上(飲酒後のみ)
何仙姑(かせんこ)	⇨Ⓟ(ⓅⓅ)Ⓚ	上中上中(酔い覚まし(4))
仰飲杯手(ぎょういんはいしゅ)	⬂Ⓟ	中段
月牙叉撃(げつがさいげき)	⬊Ⓟ	中段
挑腕撩拳(ちょうわんりょうけん)	⇩⬂⇨Ⓟ	中段
浸歩酔硬手(しんほすいこうしゅ)	⇦⬂Ⓟ	中段
酔仙手(すいせんしゅ)	Ⓟ+Ⓚ	中段
酔仙連蹴(すいせんれんしゅう)	Ⓟ+ⓀⓀ	中中
転身双沖掌(てんしんそうちゅうしょう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段(ヒット後飲酒)
騰空飛天砲(とうくうひてんほう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段(飲酒後のみ)
背旋肘(はいせんちゅう)	⬃Ⓟ	下段
背旋肘廻下脚(はいせんちゅうかいかきゃく)	⬃ⓅⓀ	下下
仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)	⇦Ⓚ	中段
空飛双単蹴(くうひそうたんしゅう)	⬀Ⓚ	中段

技名	コマンド	攻撃判定
龍尾脚(りゅうびきゃく)	⇧Ⓚ	中段
旋子(せんし)	⬃Ⓚ	中段
宙舞双転脚(ちゅうぶそうてんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	中段
斜側連脚(しゃそくれんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓔ	中段
倒脚(とうきゃく)	⇩Ⓚ+Ⓖ	中段
単飛跳撃(たんひちょうげき)	Ⓚ+Ⓖ	中段
横掃手(おうそうしゅ)	Ⓚ+ⒼⓅ	中上
前旋掃腿(ぜんせんそうたい)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段(飲酒後のみ)
旋風掃腿(せんぷうそうたい)	⬇Ⓚ+Ⓖ	下段
連飛跳撃(れんひちょうげき)	ⓀⓀ	上上
連蹴廻手(れんしゅうかいしゅ)	ⓀⓀⓅ	上上上
連蹴背下掌(れんしゅうはいかしょう)	ⓀⓀ⇩Ⓟ	上上下
背倒連旋脚(はいとうれんせんきゃく)	⬃Ⓚ+Ⓖ	上上
翻身連旋脚(ほんしんれんせんきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	中中中
後蹴連腿(こうしゅうれんたい)	⬃ⓀⓀ	下上
連環前旋掃腿(れんかんぜんせんそうたい)	⬇Ⓟ+ⓀⓀⓀ	下下下(飲酒後のみ)
酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ(ヒット後飲酒)
倒襲裏肘(とうしゅうりちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
転身繰胯(てんしんそうこ)	⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ(崩し投げ)
転身双鶏脚(てんしんそうけいきゃく)	⇦⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ(飲酒後のみ)
転身倒襲裏肘(てんしんとうしゅうりちゅう)	(敵側面で)Ⓟ+Ⓖ	横投げ
翻身双仙腿(ほんしんそうせんたい)	(逆立ち後)Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
権鐘離(かんしょうり)	(敵後ろ向き立ち)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ
螺旋酔肘(らせんすいちゅう)	⬂Ⓟ	追い打ち攻撃
騰空仙山(とうくうせんざん)	⇩⇧Ⓟ	ダウン攻撃
仰飲酒(ぎょういんしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	酒飲み技
座飲酒(ざいんしゅ)	(座盤跌後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	酒飲み技
仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)	(横寝後)ⓀⓅⓀ	中中中
連撃下襲(れんげきかしゅう)	(横寝後)ⓀⓅ⇩Ⓚ	中中下(飲酒後のみ)

Virtua Fighter 3 リオン・ラファール LION RAFALE　蟷螂拳

技名	コマンド	攻撃判定
双耳旋風(そうじせんぷう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段(酔い覚まし)
泰山双狗手(たいざんそうこうしゅ)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段(酔い覚まし)
磨盤手(まばんしゅ)	⇨Ⓟ+Ⓔ	上段
連環穿掌(れんかんせんしょう)	ⓅⓅⓅ	上上中
連捶掃手(れんすいそうしゅ)	ⓅⓅ⇩Ⓟ	上上下
穿陰掌(せんいんしょう)	⬂Ⓟ	中段
落撃掌(らくげきしょう)	⬂ⓅⓅ	中中
箭疾歩(せんしっぽ)	⇨⇨Ⓟ	中段
疾歩昇穿手(しっぽしょうせんしゅ)	⬇⇨Ⓟ	中段
縦跳穿掌(じゅうちょうせんしょう)	⇧Ⓟ+Ⓚ	中段
盤肘(ばんちゅう)	⇨Ⓟ	中段
盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)	⇨ⓅⓅ	中中
転身蟷螂連脚(てんしんとうろうれんきゃく)	⇦ⓅⓅⓀ	中中中
進歩蟷螂掃手(しんほとうろうそうしゅ)	⇦⬂Ⓟ	下段
倒歩背掃手(とうほはいそうしゅ)	⬂Ⓟ+Ⓚ	下段
斜歩斜掃捶(しゃほしゃそうすい)	⇩Ⓟ+Ⓔ	下段
偸歩掃手(とうほそうしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段
騰撃捶(とうげきすい)	⬃Ⓟ	下段
騰撃連捶(とうげきれんすい)	⬃ⓅⓅ	下下
連掃勾手(れんそうこうしゅ)	⬊ⓅⓅ	下下
連旋脚(れんせんきゃく)	ⓀⓀ	上上
勾首提膝(こうしゅていしつ)	⇨Ⓚ	中段
閃転空脚(せんてんくうきゃく)	⬃Ⓚ	中段
転身撩陰脚(てんしんりょういんきゃく)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中段
掛統腿(かとうたい)	⇧ⓀⓀ	中上
斧刃連端脚(ふじんれんたんきゃく)	⇨⇨ⓀⓀ	中中
疾地掃腿(しっちそうたい)	⬂Ⓚ+Ⓖ	下段
後掃腿(こうそうたい)	⬇Ⓚ+Ⓖ	下段
登旋脚(とうせんきゃく)	⇩ⓀⓀ+Ⓖ	下上

技名	コマンド	攻撃判定
穿弓腿(せんきゅうたい)	⬃Ⓚ	下下
前掃腿(ぜんそうたい)	⇩ⓀⓀ	下下
破刀手秋腿(はとうしゅしゅうたい)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
七星天分肘(しちせいてんぶんちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
飛天双空脚(ひてんそうくうきゃく)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
採取砲靠(さいしゅほうこう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
登山翻車脚(とざんほんしゃきゃく)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
転身双勾手(てんしんそうこうしゅ)	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
擺下尖転(はいかせんてん)	⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ(崩し投げ)
翻身提膝(ほんしんていしつ)	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ
連勾手背襲(れんこうしゅはいしゅう)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ
落穿手(らくせんしゅ)	(敵ダウン時)⬂Ⓟ	追い打ち攻撃
七星跳飛補蝉(しちせいちょうひほぜん)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ

相手の技をかわしつつ、すばやい技で攻める。手数で勝負だ。

Virtua Fighter 3 梅小路葵 AOI UMENOKOJI　合気柔術

技名	コマンド	攻撃判定
上勢柳扇掌(じょうせいりゅうせんしょう)	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	上段(寸止可/酔覚)
横打(おうだ)	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段
横周肘当て(おうしゅうひじあて)	➡Ⓟ+ⓀⓅ	上段(寸止め可(2))
二連突横肘(にれんとつおうちゅう)	ⓅⓅⓅ	上上上(寸止め可(3))
二連突釘脚(にれんとつくぎきゃく)	ⓅⓅⓀ	上上上
二連突横打(にれんとつおうだ)	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上中(寸止め可(3))
連突小太刀(れんとつこだち)	ⓅⓅⓅⓀ	上上上中(寸止め可(3))
連突絹車(れんとつきぬぐるま)	ⓅⓅ➡ⓅⓅ	上上中中(寸止め可(4))
連突草薙(れんとつくさなぎ)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	上上上下(寸止め可(3 or 4))
平手(ひらて)	Ⓟ+ⓀⓅ+ⓀⓅ+Ⓚ	上上上(酔い覚まし)
袖伸剣(そでしんけん)	⬂Ⓟ	中段
無双破(むそうは)	⬊Ⓟ	中段
飛蝶(ひちょう)	⇨Ⓟ	中段
旋桜(つむじざくら)	⇨ⓅⓅ	中中(寸止め可(2))
衣車(ころもぐるま)	⇨⇨Ⓟ	中段(寸止め可)
両止(りょうし)	⇩⇩Ⓟ	中段
鳳凰手(ほうおうしゅ)	⬂Ⓟ+Ⓚ	中段
浮桜(ふざくら)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段
雷神破(らいじんは)	⇨Ⓚ	中段
鎖鎌(くさりがま)	ⓀⓀ	上中
雲蹴り(くもげり)	⇨ⓀⓀ	中上
草薙(くさなぎ)	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段(寸止め可)
踵切り(かかとぎり)	⬃Ⓚ	下段
小当(こあて)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
木の葉落とし(このはおとし)	⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
六段帯取(ろくだんおびとり)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
円月巴(えんげつは)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
合気投げ(あいきなげ)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
綾手捕り(あやてどり)	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ

技名	コマンド	攻撃判定
手極め倒身(てきめとうしん)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
杉倒(すぎたおし)	(敵後ろ向き立ち)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ
転身入身(てんしんにゅうしん)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し(正構え)
渦捻り(うずねり)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し(逆構え)
楔落とし(くさびおとし)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓚ返し(正構え)
枝割き(えださき)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓚ返し(逆構え)
裏扇流(うらせんりゅう)	(敵背後から上段Ⓚ)⇨Ⓟ+Ⓚ	背後上段Ⓟ返し
裏小手返し(うらこてがえし)	(敵背後から上段Ⓟ)⇨Ⓟ+Ⓚ	背後上段Ⓚ返し
龍の顎門(りゅうのあぎと)	⬃Ⓟ+Ⓚ	肘返し(正構え)
蔦かずら(つたかずら)	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し(正構え)
扇裂き(おうぎざき)	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し(逆構え)
落葉舞(おちばまい)	⬃Ⓟ+Ⓚ	膝返し(正構え)
風車輪(ふうしゃりん)	⬃Ⓟ+Ⓚ	膝返し(逆構え)
扇流(せんりゅう)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓟ返し(正構え)
羽折(うせつ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓟ返し(逆構え)
楓落とし(かえでおとし)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓚ返し(正構え)
水月(すいげつ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓚ返し(逆構え)
羽朧(はおぼろ)	⇦Ⓟ	上段Ⓚいなし(逆構え)
流制手(りゅうせいしゅ)	⇦Ⓟ	上段Ⓟいなし(逆構え)
小波(こなみ)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段回し蹴りいなし
小波(こなみ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段回し蹴りいなし
半月車(はんげつぐるま)	⬃Ⓟ	中段Ⓚいなし(正構え)
枝砕き(えだくだき)	(敵ダウン時)⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ(足側仰向け)
雲水(うんすい)	(敵ダウン時)⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ(足側うつ伏せ)
浮葉陣(ふようじん)	(敵ダウン時)⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ(頭側仰向け)
浮動陣(ふどうじん)	(敵ダウン時)⬂Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ(頭側うつ伏せ)
縦手刀(たてしゅとう)	(敵ダウン時)⬂Ⓟ	追い打ち攻撃
脇絡み(わきからみ)	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ(1段目)
蝶絡み(ちょうからみ)	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ(1段目)

Virtua Fighter 3 鷹嵐 TAKA-ARASHI　相撲

技名	コマンド	攻撃判定
突っ張り樽砕き(つっぱりたるくだき)	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上上中
突っ張り(つっぱり)	ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ	上上上上上上
突っ張り諸手(つっぱりもろて)	ⓅⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	上上上上上中
肘当て(ひじあて)	⇨Ⓟ	中段
肘当て叩き(ひじあてたたき)	⇨ⓅⓅ	中中
諸手突き(もろてつき)	⇨⇨Ⓟ	中段
諸手突っ張り(もろてつっぱり)	⇨⇨ⓅⓅ	中上
鐘突き(かねつき)	⇦Ⓟ	中段
髷龍(まげりゅう)	⇦⇨Ⓟ	中段
鬼殺し(おにごろし)	⬂Ⓟ	中段
斬撃(ざんげき)	⬂⬂Ⓟ	中段
樽砕き(たるくだき)	⬇⇨Ⓟ	中段
羆爪(ひぐまづめ)	⬇⇦⇨Ⓟ	中段
髷張り手(まげはりて)	Ⓟ+Ⓚ	中段(酔い覚まし)
中突っ張り(ちゅうつっぱり)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中段
叩き込み(はたきこみ)	⇦Ⓟ+Ⓚ	中段
氷柱割り(ひょうちゅうわり)	⬃Ⓟ+Ⓚ	中段
鬼勝ち上げ(かちあげ)	⬂Ⓟ+Ⓚ	中段
勝ち上げ(かちあげ)	⬊Ⓟ+Ⓚ	中段
露払い(つゆはらい)	⬇Ⓟ+Ⓚ	下段
丸太膝(まるたひざ)	⇨Ⓚ	中段
四股蹴り(しこげり)	⇦Ⓚ	中段
蹴たぐり(けたぐり)	⇩Ⓚ	下段
上手投げ(うわてなげ)	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
浴びせ倒し(あびせたおし)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
外掛け(そとがけ)	⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
首投げ(くびなげ)	⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
居反り(いぞり)	⬇⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ
合掌捻り(がっしょうひねり)	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ

技名	コマンド	攻撃判定
褄取り(つまどり)	(敵側面から)Ⓟ+Ⓖ	横投げ
四つ身(よつみ)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ(組みつき)
櫓投げ(やぐらなげ)	(四つ身後)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
外無双(そとむそう)	(四つ身後)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
二枚蹴り(にまいげり)	(四つ身後)⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
もろ差し(もろざし)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ(組みつき)
内無双(うちむそう)	(もろ差し後)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
二丁投げ(にちょうなげ)	(もろ差し後)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
蛙掛け(かわずがけ)	(もろ差し後)⬃Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
呼び戻し(よびもどし)	(もろ差し後)⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
摑み投げ(つかみなげ)	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
吊り落とし(つりおとし)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	背後上段投げ
小股すくい(こまたすくい)	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	背後下段投げ
瓦砕き(かわらくだき)	(敵ダウン時)⬂ⓅⓅ	追い打ち攻撃
四股(しこ)	(敵ダウン時)⬂Ⓚ	追い打ち攻撃
猫だまし(ねこだまし)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊上段攻撃(酔い覚まし)
猫だまし(ねこだまし)	⬇Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊中段攻撃
喉輪(のどわ)	(鬼殺しヒット後)⇨Ⓟ+Ⓚ	投げコンボ
播磨投げ(はりまなげ)	(肘当てヒット後)⇨⇦Ⓟ+Ⓚ	投げコンボ
岩石ぶちかまし(がんせきぶちかまし)	(走り中)Ⓟ+Ⓚ	中段(走り攻撃)

巨大な体そのものが武器だ。かつすべての技が強力。浮かされないのはいいが、動きがにぶめ。独特な流派の特徴を把握しよう。

【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、Ⓔ……エスケープ、➡……レバーを長く入れる、⇨……レバーを短く入れる　※コマンドはいずれもキャラが右向きの時のものです。

©SEGA 1993, 1996

アミューズメントスポットから南国の海へトリップ！

WaveRunner

●セガ●体感シミュレーション（マリンジェット）
●稼動中●MODEL2基板

ウェーブランナー

「マリンジェット」を完全再現した最新体感ゲーム!!

「マリンジェット」というのは、水上版オートバイとでもいうべき乗り物。この爽快なマリンスポーツを手軽に体感できるゲームが、今回紹介する「ウェーブランナー」だ。大型筐体ゲームの大御所・セガと、マリンスポーツのトップメーカー・ヤマハ発動機がタイアップして制作しただけあって、リアル感バツグンだ。

マリンスポーツメーカー「ヤマハ発動機」が協力!!

マリンジェット特有の爽快感をゲームで再現。マリンジェット実機メーカーの協力により、内容ばかりでなく筐体の外観に至るまで、本物そっくりの仕上がりになった。

"本物"のライディング感覚

このゲームは実際のマリンジェットと同様、ハンドル＋体重移動（筐体に体重をかけて傾ける）でコントロールすることができる。全身を使ってのライディングが、いやが上にも臨場感を高める！

自在にアクション！

こんな派手なアクションもできる！　画面が大きいので、ギャラリーへのアピール度も高い。「魅せるプレイ」を目指してみる？

オートバイと同様、コーナリングでの体重の移動が重要になっている。ハンドルだけでなく　全身でマシンをコントロールするのだ。

ビューポイントは、ライダー視点とマシンの後方から見た視点の2種類から選択できる。美しい波や、南国情緒あふれる背景にも注目。自分が走っているときは、見てる余裕はないかもしれないけどね。

大型マシンで通信対戦！

レースゲームの楽しみは、なんといっても対戦プレイ！　「ウェーブランナー」でも、最大４人までの通信対戦が可能だ。お店で見かけたら、すかさずやってみよう！

友達と連れだってプレイするもよし、知らない人どうしでやるのもよしだ。

タンデムもOK！

タンデム（２人乗り）可能な大型シートが目を引く筐体。ヤマハ発動機の実機を完璧に再現。

限りなくリアルなキャビネット！

Ⓒ SEGA 1996　※画面写真は開発中のものです。

あの「セガラリー」の開発チームが贈る新作!!

●セガ●レース
●稼働中●MODEL2基板

SEGA Touring Car Championship

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

今、F1より熱いレースがこれだ!!

一般車をベースに様々なチューンナップをほどこし、F1なみのモンスターカーに変身させてしまうツーリーングカー。時速300km以上のハイスピードで競われるこのレースは、現在では欧州を中心としてF1を超えるほどの盛り上がりを見せている。このレースには、世界の有名自動車メーカーがエンジンから車体まで直接参戦しているので、その人気を確かなものにしているようだ。

そんな、今もっとも熱いとされるレースをゲーム化するために、あの「セガラリー」の開発チームが動き出した!! それを聞いただけでも、セガファンにはそのデキが期待できるというもの。

美しさと戦略性を追求した、理想的なオリジナルサーキットを舞台に、ダイナミックな挙動とその存在感やリアルさを再現したツーリングカーが駆け抜ける。それに加え、ゲーム中に流れるBGMには〝avex trax〟をはじめとした、数名のクラブ系ミュージシャンが参加。スピーカーから聴こえてくるノリのいいサウンドが、迫力のあるエンジンサウンドとともに、レースを盛り上げてくれる。

4台の中から1台を選択し、レースに参加。どれもカッコイイ!

美しさと迫力をかね備えたスーパーグラフィックが、プレイヤーを圧倒することだろう。

DXタイプ

最大8人まで通信対戦が可能!

セガの持つ最新技術と、ノウハウのすべてがつぎ込まれたこのゲーム。もちろん、通信対戦に対応しているので、筐体をつなげることによって最大で8人までのレース参加が可能だ。しかも、筐体に搭載された直結式サーボステアリングやドームスピーカーなどの様々な機能によって、対戦レースがさらにヒートアップするのは間違いない!!

OPEL

オペル
カリブラV6

ALFA

アルファロメオ
155V6TI

世界の4大ツーリングカーがエントリー

ドイツのメルセデス　ベンツ社、オペル社、イタリアのアルファ　ロメオ社、そして日本のトヨタ社の協力で、現在活躍中の車が登場する!!

トヨタ
スープラGT

AMGメルセデス
Cクラス

TOYOTA

MERCEDES

世界でも有名な自動車メーカー4社の協力によって、実際に活躍している車が4台登場。この4台の中から好きな車を1台選択し、まずは予選走行が行われる。そして、全員が予選走行をした時点でスターティンググリッドが決まり、いよいよ本戦が開始されるというわけだ。

過去にいくつもの名レースゲームを世に送り出してきたセガが、新しいレースゲームに挑戦。もうお店には入っているハズなので、さっそくプレイしよう。

時速300kmを超えるスピードの世界でレースは展開されていく

レースは時間との戦い。すこしでもタイムを縮めるような走りを目指せ!

いいタイムを出した者だけに名前を残すことが許される。ここに名前が残せるようになるまでがんばろう!!

レースゲームの新しい扉が開く!

© SEGA 1996　※画面写真は開発中のものです。

マジカル頭脳パワー!!

人気クイズ番組がアーケードにやってきた！

●セガ●クイズ●稼働中

マイクに向かってシャウト!! あの興奮を再現！

あの大人気クイズ番組「マジカル頭脳パワー!!」が、アーケードゲームになった！　このゲームの特徴は、なんといっても「音声入力システム」を採用していること。わかりやすく言えば、「声で答える」形式になっているということだ。これにより、いままでのクイズゲームでは味わえなかった興奮が得られ、番組の雰囲気もバッチリ再現される、というわけだ。

音声入力式にしたことにより、さまざまな問題形式に対応。いままでのクイズゲームは、3択 4択ばかりだったからね。

音声認識システム搭載！

マイクに向かってはっきりと大きい声でシャウトしよう！　でも、あんまり大きな声だと恥ずかしいかも。気にしないものが勝者だ!?

3人までいっしょにプレイできる！

コンピュータ相手のプレイももちろん楽しいのだが、やはり多人数で遊んだ方が盛り上がるというもの。特にこのゲームの場合、横にライバルがいたほうが気分が出るしね。

もちろん、形式は「早押し」。ボタンを押したプレイヤーが回答権を得られるというおなじみのスタイルだ。白熱してくると、回答する声もついつい大きくなってしまうぞ。

コース＆ジャンルも充実！

コインを入れて、最初にするのがコースの選択。初級・中級・上級の3コースから選べる。これを決めたら、いよいよプレイ開始だ。問題のジャンルも多彩なので、一筋縄ではいかないだろう。ゲームが終わると、頭脳指数判定をしてくれるぞ！

ちょっと考えればわかるような問題でも、いざクイズで出されると迷ってしまうね。

画面下のハートは、間違えると減っていく。ゼロになると、ゲームオーバーだ。

ジャンル 形式は、とにかくたくさんある。対戦だと、得手不得手がはっきり出ておもしろい。

ゲーム終了！　さて、頭脳指数はいくつと判定されるかな……？

あなたの頭脳指数は？

© NTV/SEGA 1996　※画面写真は開発中のものです。

セイブ開発が贈るSPIシステム第4弾シューティング!

GUN・DOGS

ガン・ドッグス

●セイブ開発●シューティング
●10月下旬登場予定●2人同時プレイ可能●SPI

あの「雷電」伝説が新たな神話をもって蘇る!!

まだ、記憶に新しい名作シューティングゲーム「雷電」が、過去を舞台とした外伝となって蘇った!!

外宇宙から飛来した未知の侵略部隊は、地球側の2度にわたる最新鋭機〝雷電〟の投入により、作戦失敗に終わってしまった。味方に見放され、地球側の捕虜となった兵士の話によると、彼らの惑星では5度の世界大戦が勃発。その時の大戦で活躍した反乱軍の戦闘機部隊が、地球の〝雷電〟と重なったらしい。そして今、この時より約2世紀以前の、彼らの惑星で活躍した反乱軍の戦闘機部隊の歴史が語られるのだった。

プロペラ機を主体とし、性能の異なる5種類の戦闘機が登場。陸、海、空を舞台とした現実感あふれる背景など、〝雷電〟シリーズより受け継がれた世界観は、再びファンを魅了することだろう。

オレンジ色の塗装が特徴的。初心者向けの機体といえるだろう。

TYPE1 （標準タイプ）

能力的には平均しているので、基本的には扱いやすい機体ではある。しかし、特に優れている部分もなくショットパワーが若干低いため、これらが危機を招く要素になりかねない。メインウエポンはショットガン。

AEGIS

TYPE2 （重装備タイプ）

移動速度がどの機体よりも劣ってしまうが、それを攻撃力重視のウエポンで補っている。回避能力が低いので、独特の攻撃方法で切り抜けることがポイントとなりそうだ。メインウエポンはワイドバルカン。

BEAST ARROW

左側のずっしりとした機体がTYPE2。

TYPE3 （高機動タイプ）

攻撃力よりも機動力を重視。搭載武器の威力は低いものの、弾速が速いので連射性能に長けている。これに機動力が加わり 攻撃力の低さはカバーできるだろう。メインウエポンはガトリングガンを装備。

CHASER

右側後方にいる機体がTYPE3だ。

TYPE4 （重装備タイプ2）

タイプ2よりも火器類の能力を落とし、機動力を若干上げた機体である。とはいえ、機動力の低さは払拭されてはいない。攻撃力と機動力の、わずかな差がどう影響するか。メインウエポンはワイドショットガン。

DEVASTAOR

左側でレーザー攻撃しているのがTYPE4。

TYPE5 （標準タイプ2）

タイプ1の攻撃力を持ちながら、連射性能を追求した機体である。だが、その分機動力が失われているので、連射速度でその弱点をカバーしなくてはならないだろう。メインウエポンはセミワイドバルカン。

ENDEAVOR

画面やや中央下にいる機体がTYPE5である。

© 1996 SEIBU KAIHATSU INC. ※画面写真は開発中のものです

対戦とっかえだま

新鮮システムの対戦パズルがコナミから登場

●コナミ●パズル●10月下旬登場予定●対戦プレイ可能●SYSTEM GX

玉を取りかえ、大連鎖!!

画面上の玉どうしを取りかえ、色をそろえて消していくという、ニュータイプのパズルゲームがコナミから登場！　自分の思い通りに玉を配置することが可能なので、従来の「落ちものパズル」に比べ「連鎖消し」がダイナミック。だから、一発逆転の可能性が強い、スリリングで爽快なプレイを楽しむことができる、というわけだ。

玉には〝おおだま〟と〝こだま〟がある。おおだまは同色で3つ並べると消え、こだまは隣で玉が消えるとおおだまに変化。

玉と玉とを取りかえろ!!

玉の消し方は、同社の「ぱずるだま」と似ているが、こちらのほうが圧倒的に連鎖がダイナミック。豪華声優陣が熱演する個性的なキャラにも注目！

SOLAR ASSAULT — GRADIUS

ソーラアサルト

●コナミ●シューティング●登場時期未定

あの名作がポリゴンで!

傑作シューティング「グラディウス」のシリーズ最新作が登場！　ポリゴンを使用した美麗グラフィックの3Dシューティングだ。システム等の詳細はまだ不明。続報を待て!!

細かく描かれた自機のグラフィック。シリーズファンには感動モノだ。

画面下のゲージが、往年の「グラディウス」シリーズをほうふつとさせる。まだまだ制作途中らしく詳細不明だが、グラフィックを見る限り、期待できそう。

この体感筐体(バーチャルギア)は現在、あの「スピードキング」で稼動中。音楽や演出がどのようなものになるのかも、楽しみなところだ。

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ※画面写真は開発中のものです。

GTI CLUB
RALLY COTE D'AZUR

ジーティーアイクラブ
クールにシティドライビング！

●コナミ●レース●登場時期未定●対戦プレイ可能

南仏のリゾート都市を舞台にした、おしゃれなラリーゲームがお目見え。裏道も抜け道もありの市街地を自由自在に走ることができる、これまでにないタイプのレースゲームなのだ。さらに、これまた業界初のサイドブレーキ操作を採用している点にも要注目だぞ。もちろん、２～４人での通信対戦も可能。リアルなグラフィックで再現された市街地でのカーアクションを、君も体験してみないか!?

南仏の都市を再現した、リアルでスマートなグラフィックは魅力十分。ゲームモードは、初級　上級　超上級　対戦鬼ごっこ（下を参照）の４つから選べる。

サイドブレーキ使用！市街地を駆け抜けろ！

抜け道あり、逆走もＯＫ。無限に分岐する市街地を、どのように走るかはプレイヤーの自由だ。視点も３種類あり、随時切り替え可能。

サイドブレーキ操作ならではのアクション、というのもあるらしい。

新機軸「対戦鬼ごっこ」とは？

対戦専用のカーチェイスモードが、これ。「爆弾アイコン」を体当たりで他の車に移し、自分は移されないよう逃げる。制限時間終了時に爆弾を持っている人が負け……というルールだ。市街地でのチェイスは熱い！

コナミの新プライズマシン紹介！

ここのところ人気のプライズマシンだが、この秋、コナミから３機種が相次いでリリースされることが決定！　ここでは、その概要を簡単に紹介していこう。

▶プリプリステーション

業界初の写真入りカラー名刺プリント機。デザインのバリエーションは100種類を超えるという充実ぶりだ。「ときめきメモリアル」の柄も用意されているぞ。

◀ディスクコレクション

あの「ときめきメモリアル」の、〝オリジナル〟シングルＣＤが手に入る、業界初の太っ腹なプライズマシーン。ここでしか入手できないＣＤは、ファンならぜひともゲットしておきたいアイテムじゃないかな。

▲マイティバード

鳥型のハンマーで、回転するリングにつり下げられた景品（キーホルダー）を叩き落とすというマシーン。タイミングが重要かも。

TOPIC!! コナミ＆日本アイビーエムが3Dグラフィック技術を共同開発

上記２社は、最高500万ポリゴン／秒を実現する、業界最高レベルの3次元グラフィック技術を開発。コナミは、これを採用したハード「COBRA（コブラ）」（仮）を用いた対戦格闘ゲームを開発中だ。続報に期待！

第１弾は、3D対戦格闘「PF-573（仮）」!!

新たな3D格闘ブームを生みだせるか？

FIGHTERS' IMPACT
ファイターズ インパクト

●タイトー●対戦格闘アクション●稼働中●FX-1基板

それぞれのファイターが3つの格闘スタイルを持つ!!

タイトーから〝FX-1〟基板による、3Dポリゴンを駆使した対戦格闘ゲームが誕生した。

今までの格闘ゲームでは、好きなキャラクターにはすでに格闘スタイルが決まっていたので、キャラクター＝格闘スタイルというイメージが固まっていた。しかし、このゲームでは、登場するキャラクターに3つの格闘スタイルが用意されているので、キャラ選択の自由度を広げている。ただし、ユキヲに限っては残念ながらひとつしか用意されていない。また、格闘スタイルとともに、コスチュームも変化するのが魅力的である。

これらのキャラクターは、モーションキャプチャーの使用により、格闘家らしいリアルな動きをこなしてくれる。シフトボタンを使用したジャンプ攻撃や軸ずらしといった行動も、スムーズなモーションによって再現されるので、より格闘を楽しめることだろう。

ユキヲを除く7人のキャラには、メインスタイルのほかに2つのサブスタイルが用意されている。闘い方がまったく違うので、ほとんど別のキャラだと思ったほうがいいだろう。

連続技は自らの手によって作り出す!!

「ファイターズインパクト」には、決まった連続技が存在しない。そのかわりに、〝モーションスライドコンボ〟というものが採用されている。これは、次々と技を入力していくと、技と技の間のモーションに修正がかかり　なめらかに技がつながるというものだ。ただし、これには条件があり、失敗すると命取りなので注意してほしい。

○同じ技は2度続けてつながらない

(例) ➡+K → ➡+K ✖

同じ技を続けても、連続技としては受け付けられず　技はつながらないようになっている。

○スライド継続中に同じ技を使うとヒート！

(例) ➡+K → ⬇+K → ➡+K ✖

連続技入力中に同じ技を入力すると、ヒートという攻撃不能状態に陥ってしまう。

タイミングよく技を入力していくことで、連続技として成立するようになっている。通常技やコマンド技を問わずにつなぐことができるが、同じ技ではつながらないので注意。

技の1行程にかかる時間が長い技や、技後に自分が浮いてしまうものなど、連続技の最後にしか使えない技がある。これを、行き止まり技と呼ぶ。

ステージによってリングアウトの有無が

闘いの舞台となるステージは、リングアウトがあるもの、壁があるもの、どちらもでもない広いステージの3タイプ。対戦時の選択権は乱入者のほうにある。

ステージのタイプは3種類。闘い方も変わるぞ！

リングの外に落ちてしまうと、それだけで負けとなるで十分気をつけよう

ⒸTAITO CORP.1996　※画面写真は開発中のものです。

この8人の中から真の勝利者となるのは誰だ?

鴉羽士郎(からすばしろう)

●年齢　23歳●国籍　日本●職業　薬剤師

★メイン……劈掛拳
◆サブ1……空手
◆サブ2……ストリートファイト

牙龍によって育てられた士郎は、明るく素直な青年に成長する。ある日、何者かによって牙龍が深く悩んでいることを知り、その謎を解くために旅立つ。その先で士郎を待っていたのは、彼と師を同じくするバラゾックという男であった。

源　楓(みなもとかえで)

●年齢　19歳●国籍　日本●職業　学生

★メイン……大東流合気柔術
◆サブ1……テコンドー
◆サブ2……劈掛拳

天才的な武術の能力を持つ彼女は、日本一といわれる合気柔術道場の娘。今回の事件に先立ち、彼女の父親は何者かに誘拐されてしまう。父親を救出するために、彼女は立ち上がった。

ユキヲ

●年齢　不詳●国籍　不明●職業　不明

★メイン……不明(獣のような攻撃をする)

不幸な生い立ちと醜いその容姿から、彼は人を憎み、呪っている。バラゾックに拾われるが、その後副官の裏切りにあい、ボロ屑のように捨てられてしまう。そんな組織に復讐するため、彼は闘う。

ホーネット・グラント

●年齢　29歳●国籍　米国●職業　プロレスラー

★メイン……プロレス
◆サブ1……ストリートファイト
◆サブ2……テコンドー

ストリートファイトの世界から、プロレスのチャンピオンの座にまで上りつめた男。以前、謎の東洋人と対戦したが、その時は弟を人質に取られ八百長試合を余儀なくされた。今回の事件では、自らの名誉のために立ち上がる。

マーク・ダグラス

●年齢:34歳●国籍:米国●職業:ストリートファイター

★メイン……ストリートファイト
◆サブ1……マーシャルアーツ
◆サブ2……プロレス

ストリートファイトを職業とする不良中年。ある日、街中でみかけた東洋の女性に一目惚れし、その女性を一連の事件報道の中で見つけすぐに現地へ旅立つ。彼には、彼女が助けを待っているように思えるのであった。

シレーヌ・ランバート

●年齢:24歳●国籍:ポーランド●職業:秘密諜報部員

★メイン……マーシャルアーツ
◆サブ1……空手
◆サブ2……プロレス

〝メデューサ〟のコードネームを持つ超A級エージェント。あらゆる感情を表に出さず　どんな状況であろうと眉ひとつ動かさない。今回の事件を調査していた仲間が殺されたため、彼女が捜査を引き継いだ。

サンソン・ビクトーリア

●年齢　21歳●国籍　スペイン●職業　学生

★メイン……テコンドー
◆サブ1……大東流合気柔術
◆サブ2……マーシャルアーツ

練習に参加しなかったために、偶然惨劇をまぬがれることができた。しかし、自信家の彼にしてみれば、自分さえいれば惨劇は食い止められたと信じる。そして、自ら事件の渦中に飛び込む。

ベルンハルト・シェーラー

●年齢　52歳●国籍　ドイツ●職業　国際テロリスト

★メイン……空手
◆サブ1……劈掛拳
◆サブ2……大東流合気柔術

ある組織から、バラゾック暗殺を依頼されたプロの殺し屋。穏やかな容姿とは裏腹に、冷酷な心を持つ。じつは、彼こそがバラゾックの両目を奪い、その一家を惨殺した張本人なのである。

ネオジオ対戦格闘最新作!

風雲 SUPER TAG BATTLE™

風雲スーパータッグバトル

●SNK●対戦格闘アクション●稼働中●MVS

タッグで戦う! 近未来対戦格闘登場

ネオジオのSNKから、新作対戦格闘ゲームが発表された。その名も「風雲スーパータッグバトル」! 画面を見てもらえばわかる通り、タッグマッチ方式を採用している。これにより、いままでとは違った戦いを楽しむことができそうだ。

舞台は近未来世界。それぞれに得意の武器を携えた10人の猛者が「獣神武闘会」に集い、激しい闘いを繰り広げる!!

'95年に同社から出た「風雲黙示録」の続編だが、かなり別のゲームに生まれ変わっている。

ロサ

登場キャラは、「風雲黙示録」から8人+新キャラ2人。彼女は、刀を使う新女性キャラ。

本作独自のタッグマッチシステム!!

タッグマッチということで、タッチ可能なエリアにいさえすれば、キャラ交代は何度でもOK。休んでいる方のキャラは体力を回復できるところがミソだ。いつタッチするかが、重要な要素になりそう。さらに、体力が少ないときは、相手を攻撃しながらタッチすることもできるのだ。

キャラクターチェンジ!!

タッチ可能なエリアで闘っていれば、ボタンひとつでいつでもタッチできるぞ。

ネオジオゲームなので、操作はレバー+4ボタン。ボタンは、パンチ、キック、武器攻撃、タッチとなっている。

ボタン同時押しで"スウェー"(避け?)が出る。キムが、相手の攻撃をかわしている場面。

タッチには通常のものと相手を攻撃しながらのエマージェンシータッチがある(条件あり)。

キム・スイル

新キャラ。同社の"餓狼伝説シリーズ"でおなじみのキャラ、キム カッファンの血縁。

「協力プレイモード」とは?

このゲームでは、通常1人のプレイヤーが2人のキャラを扱う。しかし、1人が1キャラだけを受け持ち、タッグで協力して相手と闘うというモードも用意されているのだ。これが「協力プレイモード」で、最大4人(2人VS2人)で対戦をすることができるぞ(ただし、特定の筐体のみで可能)。

逆転技!!

SNKお得意の、ど派手な超必殺技=逆転技ももちろんあり。これはキムの「鳳凰脚」。

© SNK 1996

Arcade Express

STAKES WINNER 2

SAURUS

●ザウルス●競馬ジョッキーアクション●稼働中●MVS

前作を上回る競馬らしさが特徴だ!!

プレイヤーがジョッキーとなり、競馬場を馬とともに駆け抜けるゲーム「ステークスウィナー」。その第2弾が、より競馬らしくパワーアップしての登場だ。

実際にあるレースをもとに構成されているこのゲーム。「2」ではさらに、レースをメインとしたゲーム部分にアイテムショップや技道場、仕掛けシステムなどといった要素が加わり、レースに自由度と戦略性が増すようになったのが特徴。新要素となる仕掛けシステムでは、本物のレース同様、馬の脚質ごとに最後の直線での駆け引きを味わえるようになった。これによって、前作で不満の多かった部分は解消されている。

また、GⅠレースをある条件で勝つことによって展開されるライバル登場のイベントや、海外のライバルとのマッチレースなどがゲーム全体を演出してくれている。

このほかにも、説明画面で競馬のルールをわかりやすく教えてくれるので、競馬ファンだけではなく、ルールを知らない人も安心してプレイができるだろう。

基本的な画面構成は前作と同様。馬の体力ゲージの下にある黄色いカードは、プレイヤーが審議の対象となる行動をとった場合に表示される。これがたまるとペナルティーが与えられてしまう。

'96JRAのスケジュール変更にともないレースが追加

レースのスケジュールは'96年度版に対応したものを採用。これによって、従来のレースのほかにも、いくつかのレースが追加されている。

レース選択画面。ここで出走するレースを決め、馬とともに賞金をもとめて勝負に挑む。

"NHKマイルC"は、東京競馬場で行われるGⅠレース。1600mという距離は、GⅠとしてはあまり長くないほうだ。

最強の馬を探せ!

馬によって特徴はさまざま。スタミナや脚質によって、その馬が得意とする距離も異なってくる。血統も大きく関ってくるぞ。

やはりポイントとなるのは、馬のスタミナとスピード。この2つの要素をふまえた上で馬を選ぶようにしよう。

おなじみのGⅠレースはもちろんあります!

"菊花賞"はもとより"日本ダービー"や"有馬記念"といったレースはもちろん登場。君はこれらのレースから何冠をとれるか!!

京都競馬場で行われる"菊花賞"。3000mという距離は、あまりにも長すぎる。

アイテムショップや技道場等の要素も充実

アイテムショップ

レース選択画面で利用が可能。アイテムは1レースしか効果がないので注意!

技道場

ここで技を修得できれば、レース中にコマンド技が使えるようになるのだ。

Ⓒ1995/1996 SAURUS Illustration by 鈴木みそ ※画面写真は開発中のものです。

蒼穹紅蓮隊

――そうきゅうぐれんたい――

●エイティング／ライジング●シューティング●稼働中●2人同時プレイ可能●ST-V基板

〝魔法大作戦〞シリーズでおなじみのライジングから、またまたシューティング登場。この最新作も弾をバリバリ撃ちまくる超本格派だ！

こちら宇宙の何でも屋「蒼穹紅蓮隊」見参！

狙いを定めて一斉発射！

これが新要素の追尾レーザー。照準するだけで敵を確実に撃墜してくれるスグレモノだ。

ゲームの基本はやはり撃ちまくりか。指がつるくらいに、ボタンをたたきまくれ！

もちろん敵の攻撃も容赦はない。見よ、この弾の数!!

時は近未来。人類は宇宙開発への意欲を燃やし、先を争うように未知の空間へ飛び出していった。

巨大化する宇宙産業、発生するトラブル。ただの〝衛星打ち上げ業者〞である（株）尽星に、自衛部隊が誕生したのも、ごく自然な流れだった。正式名称「JDF」、俗称を「蒼穹紅蓮隊」という……。

こんな感じの世界設定で始まる本作は、都市の上空や峡谷などをステージとした縦スクロールのシューティングゲーム。

通常ショットに必殺のボンバーという、これまでの作品の操作系を受け継ぎながら、新たに「追尾レーザー」という要素を加えたライジングの意欲作だ。地球を、軌道上を、そして宇宙を舞台に、熱き戦いが今、スタートする!!

新要素「追尾レーザー」について

ショットボタンを押しっぱなしにすることで、自機から立体的に展開されるワイヤー状のフレーム。これが通称「ウェブ」と呼ばれるもので、フレーム内に入った敵を自動的に照準する！　後はボタンを離すだけで確実に撃墜するというわけだ。ウェブには集中型と拡散型の2つのタイプがあり、「切り替えボタン」を押すことでいつでもチェンジできる。

これが紅蓮隊の3メンバーだ！

S.O.Q-004
屠竜（とりゅう）

24歳。㈱尽星軌道事業部防衛2課を若くして束ねる優秀な女性。愛機「屠竜」は攻撃、スピードのバランスがよい初心者向けのマシンだ。

S.O.Q-004　パイロット
八指多　薫
ヤシダ　カオル
（株）尽星重工 軌道事業部 防衛2課 課長

序盤の4ステージをサクッと紹介！

STAGE1 東京上空

所属不明の巨大な巡洋艦が、(株)尽星の本社がある東京府に接近中！ 有事のための私設部隊、蒼穹紅蓮隊の出番となった。

最初のステージだけに、構成はわりとオーソドックス。まずは追尾レーザーの使い方でも練習しておこう。

STAGE2 軌道上

衛星軌道の監視部より未登録の飛行物を確認したとの報告が入る。それが東京空襲の黒幕エニグマ国の新型機と判明、紅蓮隊に再たび出動命令が下った。

1面に比べザコの攻撃もキビしくなる第2ステージ。キアイを入れて撃ちまくるべし！

STAGE3 峡　谷

(株)尽星の北米支社、衛星打ち上げ基地に所属不明の部隊が迫りくる。と、同時に大企業専門のテログループから攻撃予告声明が！

3回目の出撃となるこのステージは見た目にも複雑な峡谷が舞台。惑わされて自機を見失わないように要注意！

STAGE4 暗礁空域

月の裏側に設置されていた資源採掘用小惑星「天源」。が、数十分前、何らかの原因によって破壊され、周囲が破片の散らばる危険な「暗礁空域」と化してしまった。

岩が多いので、ぶつからないように（ダメージにはならないが）。

紫電（しでん） S.O.Q-010

19歳。入社1年の新人だが、操縦技術はバツグン。愛機「紫電」は3機中最速のスピードをほこり、レーザーの照準範囲も広い。

S.O.Q-025 パイロット
朏 良太
ミカヅキ リョウタ
(株)尽星重工 軌道事業部 防衛2課

鵬牙（ほうが） S.O.Q-025

22歳。生意気な態度が災いして閑職に回されていたが、敵襲により紅蓮隊に返り咲く。愛機「鵬牙」は3機中最大の攻撃力がウリ。

S.O.Q-010 パイロット
国村 リカ
クニムラ
(株)尽星建設 豊の海防衛部 主任補

© EIGHTING／RAIZING 1996 ※画面写真は開発中のものです。

NEO・GEOソフト第2弾!!

WAKU WAKU SEVEN わくわく7™

●サンソフト●対戦格闘アクション●11月登場予定●MVS

"わくわくボール"を集めて願いを叶えろ!!

7つ集めれば何でも願いが叶うという〝わくわくボール〟。今、お互いのボールを求めて、熱い争奪戦が繰り広げられるのだった！

サンソフトのNEO・GEO用対戦格闘ゲームとしては、「ギャラクシーファイト」以来の2作目となる「わくわく7」。個性豊かなキャラクターたちが、滑らかなアニメーションとともに、縦横無尽のズームバトルの中で多彩な技を見せてくれる。

システム面では、〝わくわくゲージ〟をためると必殺技が強力になる上に、スーパーモードやドキドキアタック、ハラハラアタックなどが使えるのがポイントだ。

わくわくボールの争奪戦は、まだ幕をあけたばかりだ。

爆皇雷

目標に対して走り始めたら、もう誰も止めることのできないほどの突撃ボーイ。山や海をこよなく愛するアウトドア派の彼だが、実はまだ13歳の中学生。ただ、数学がかなり苦手らしい。

スラッシュ

現世に逃げてきた魔物たちを倒すために、魔界からやってきた魔物ハンター。古きものや呪われしものを嫌う。天丼が好物!?

まるるん

森の中で暮らしている、不思議な大型の動物。知能が高く　人間の言葉もある程度理解するらしい。麦ちゃんとは森の中で出会った。

ポリタンクZ

わくわくシティポリスの技術力のすべてをつぎこんだ機動戦車。オプションパーツがたくさんあるらしい。署長の徳川超十郎が操る。

ティセ・ロンブローゾ

ロンブローゾ博士が作った7人目の自動人形。身体の各部分を変形させることで、さまざまな用途に対応できる。

牧原アリーナ

必殺技を学校の修得科目で会得している、スポーツ好きな普通(?)の女の子。スポーツのほかにショッピングと甘いものが大好き。逆に昆虫は大の苦手。雷(らい)よりも歳は1つ上の14歳。中学生だ。

どのキャラも見てるだけで楽しい。

ダンディー・J

元パートナーの娘である夏美と猫のランプーとともに、世界中を駆けめぐるワイルドな探検家。秘宝〝わくわく7〟を見つけ出してほしいという依頼を受けやってきた。

わくわくゲージをためると、必殺技が強力になるだけではなく、特別な技が使えるようになるぞ。

© 1996 SUNSOFT
※画面写真は開発中のものです。

TAITO FX-1基板第5弾!

まじかるで〜と 〜ドキドキ告白大作戦〜

●タイトー●恋愛ゲーム●登場時期未定●FX-1

ミニゲームを制して女のコのハートを射止めろ!

アーケードゲームに、なんとポリゴン恋愛ゲームがお目見えする。まずは、登場する3人の女のコの中から好みのコを選び、デートに誘おう。デートの途中に仕掛けられたミニゲームをクリアすれば、女のコとの親密度ランクもアップ! デート場所によって女のコの衣装を着替えさせ、それを写真に収めることも可能。そしてデートの最後に告白できるかはキミの腕しだい!?

3人の女のコの中から好みのコを選び、デートに誘うところからゲームは始まる。デート場所はどこにする?

デートの最中にはミニゲームという難関が待っている。

デートの場所によって、女のコの衣装も変化する。しかも、その姿を写真に撮ることができるので、かわいい姿を残してあげよう。

登場するミニゲームは色々なものがそろっている。しかし、このミニゲームにはまって、女のコとデートしていることを忘れないようにしてね!!

Cleopatra Fortune 〜クレオパトラフォーチュン〜

●タイトー●パズル●登場時期未定●2人同時プレイ可能●F3

秘宝とミイラで大連鎖!!

古代エジプトを舞台にした落ちものパズルゲームで、消していくパネルは宝石や棺、ミイラなどがモチーフになっている。〝並べ消し〟と〝かこみ消し〟といった2種類の方法でブロックを消していき、この2つを組み合わせることで大連鎖も可能。全消しなどのパーフェクトをとると、おまけグラフィックも見れるぞ!

基本ルールは、落ちてくるパネルを2種類の方法で消すことだ。もちろん、対戦で楽しむこともできる。連鎖を決めて攻撃だ!

大連鎖で一発逆転も可能。一気に高得点を狙うチャンスだ!!

パーフェクトをとると…

パトラ子ちゃんのマル秘グラフィックが見れるのだ!

PUZZLE BOBBLE 3 パズルボブル3

●タイトー●パズル●登場時期未定●対戦プレイ可能●F3

名作パズルゲーム第3弾!

人気パズルゲームとして楽しまれてきた「パズルボブル」が、新しい要素を加えて再登場する。

今回はキャラクターが増えたのが特徴で、あの3発殴って地球を守る(?)〝ソニックブラストマン〟までもが参戦するのだ。バリエーション豊かなステージ数と、天井反射の新テクニックやアイテムといった要素を加え、前作以上に楽しめる内容になっているぞ。

1人用のパズルモードは豊富なステージ数で構成されているほか、「パズルボブル2」のアレンジ版も遊べる。

個性的な攻撃方法をもつ8人のキャラクターが登場。要チェック。

アイテムをうまく使って相手を倒せ!

© TAITO CORP. 1996 ※画面写真は開発中のものです。

3on3 ダンクマッドネス

●ビデオシステム●スポーツ●11月登場予定●最大4人同時プレイ可能

パワフルな4人対戦3on3バスケ登場!!

今やおなじみのスポーツとなった〝3 on 3バスケ〟。その人気スポーツが、よりダイナミックな興奮をたずさえ、アーケードゲームとして登場! 最大で4人までの対戦&協力プレイが可能なので、多人数で盛り上がれるのもウリだ。

登場する選手たちのグラフィックは、実際にバスケット選手の動きをビデオで撮影し、それをセルに起こして取り込んだものを使用。シュートやダッシュなどのキャラの動きは、総数3000ものパターンからなるアニメーションでリアルに再現されている。これに個性が加わることで、感情移入も高くなるだろう。さらに、画面の迫力あるズームアップシステムに加え、ゲームの状況にあわせリアルタイムに反応する実況なども特徴。こういったシステムが演出となり、ゲームの臨場感をアップさせている。

2人用の筐体を2台つなげることによって、最大で4人までの同時プレイが可能だ!

ゲームはトーナメント方式を採用。一つでも負ければ終わりという緊張感の中で戦う。

登場する各チームには、能力的に特徴がある。個性をいかすためにも覚えておこう。

迫力あるゲーム画面。じつはコート内に、FILAなどの実際にあるスポンサーが表示されている。探してみては?

ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ

●ビスコ●麻雀●稼働中●通信対戦可能●SSV

マネージャーと一緒にアイドルユニットを復活させよう!

通信対戦が可能な脱衣麻雀「雀々しましょ」。このゲームの目的は、人気アイドルユニット〝ヴィス・キス〟を復活させるため、美人マネージャーと一緒に4人のアイドルを説得することだ。もちろん、麻雀に勝てば、女の子たちのご褒美画面を見ることができる。ゲームの合間には、ミニゲームも楽しめるぞ!

女の子たちを説得する手段は麻雀。人気アイドルユニットを、見事復活させられるか!?

アニメーション部分の動画枚数は1000枚以上! 声優も豪華な顔ぶれがそろっている。

通信対戦も可能!!

筐体2台で通信対戦麻雀も可能だ。対戦台は、もう格闘ゲームだけのものじゃない!!

[3on3ダンクマッドネス] ©VIDEO SYSTEM 1996
[ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ] ©1996 VISCO CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.※画面写真は開発中のものです。

クイズ おまえにPiponチョ!

●データイースト●クイズ●11月登場予定●2人同時プレイ可能

知識・直感・映像に挑む新感覚クイズ!!

4択問題によって〝知識〞を問われるクイズ。ことば遊び系の問題を〝直感〞によるひらめきで答えるクイズ。〝映像〞による絵的な表現に対する記憶力が勝負のクイズ。これら3種類のクイズが一緒に楽しめてしまう、バラエティー感覚あふれるゲームがこれ。

クイズのジャンルは27種類用意されており、総問題数は10000問以上で、幅広いジャンルに対応している贅沢さが特徴だ。特に、映像問題では、今までにない一風変わった問題ばかりが出題されるぞ。

クイズの他にもミニゲームが4種類あり、プレイヤーはこれらの難関もクリアしなくてはならない。全部で4つのエリアをクリアできれば、最後には感動のエンディングが待っている!

サブゲーム

ゴールデンハンマーを使って、ダルマ落とし型のブロックを先に壊せば勝ちだ。

大砲でハートを4回撃ち抜けばライフ回復。

映像クイズ

4つの店に客が入っていくのをよく観察し、どの店が一番多く入ったかを当てるクイズ。

袋の中の宝石や金貨が、袋から袋へと入れ替わっていく それをよく見て、最終的に一番多く中身の入っている袋を当てよう。

ものを投げ合う新婚夫婦を見て、最初か最後に投げたものを当てる。映像問題は記憶力が勝負なので、一瞬も気を抜かないように!!

ボスキャラも登場!

グルルルルルーーウ! ガウッガウ!
(ジャングルエリアじゃガー) ▼

各エリアの最後にはボスキャラが登場。このボスを倒せば次のステージに進める。

AIR Walkers エアウォーカーズ

●データイースト●スポーツ●11月登場予定●最大4人プレイ可能

フルポリゴンの本格派バスケットボールゲーム登場!

バスケットボール選手の持つ〝空を駆ける超人〞というイメージを目指し、フルポリゴンを用いて開発された5 on 5のバスケゲームだ。ゲーム中の選手たちの動きは、現実のプレイヤーの動きを忠実に再現しているので、華麗かつダイナミックなテクニックの数々もお手のものだ。

ルールはNBAの公式ルールをベースにしたものを採用。CPU戦ではトーナメント戦で4回勝ち抜くと優勝が待っている。また、対戦によるゲームは、最大で4人まで参加できるぞ。

ダンクシュートといった豪快な技も、ボタン操作を覚えてしまえば簡単に出せるようになれる。

試合はトーナメント方式で行われる。4つ勝てば優勝だ!!

各プレイヤーには、個々の能力が細かく設定されているので、本物に近い感覚を味わえる。

テクニカルなプレイはコマンド操作で簡単に出すことができるので、試合展開も楽しくなるはずだ!

© 1996 DATA EAST CORP. ※画面写真は開発中のものです。

Second Earth GRATIA

●ジャレコ●シューティング●登場時期未定●２人同時プレイ可能　セカンドアースグラティア

立体感重視の横スクロールシューティング

全７ステージから構成される、横スクロールシューティングゲーム。立体感を重視したグラフィックによって、深い奥行きを表現している。プレイヤーが操る自機は、アイテムを取ることで変形し、パワーアップしていく。ゲームの合間には会話デモが流れ、ストーリーを盛り上げてくれる。

空から地上からと、絶え間ない攻撃がプレイヤーの操る機体を襲う。変形アイテムを取り、ピンチを切り抜けろ！

変形すれば自機の能力も変化する。攻撃力重視からスピード重視まで、好みで選択するか、状況で選択するか決めよう。

立体感を重視したグラフィックというだけあり、画面内の奥行きは広く感じられる。

Super GT24h

●ジャレコ
●レース●稼働中
●通信対戦可能
●MODEL2基板

GTカーレースの最高峰をゲーム化

600馬力以上のエンジンを搭載し、時速300kmを超える速度で走るGTカーによって、耐久レースが行われる。用意されているコースは、サーキットを周回するショートコースと、山道や海岸線などの公道が半分を占めるロングコースの２つだ。ゲームに使用されたエンジン音は、〝AUTO MAX〟の協力により本物から収録されている。

ロングコースでは周回ごとの時間変化が、景色の変化によって表現されている。刻々と変化する空の色など、背景にも当然ながら力が入っている。

すでに稼働中なので、プレイしたいと思った人はすぐにAMスポットへ。この筐体が目印だ!!　対戦も熱い！

GALLOP RACER

ギャロップレーサー

●テクモ●競馬アクション●稼働中

名馬にまたがりGIレースに挑め！

馬にまたがったジョッキーの視線から、レースを楽しめる競馬ゲーム。プレイヤーは、騎乗する馬を選び、ＧＩレースに出走して勝利することが目的。登場する馬はどれも実名で、中には有名な名馬まで入っており、ファンの心をくすぐっている。同タイトルのＰＳ版とは、若干モードに違いがあるが、基本ルールは同じである。

騎乗できる馬の中には、歴史に名を残した名馬までいる。名馬に騎乗するからには、はずかしいレースはできないぞ!!

ジョッキーの視線ということで、馬群の中にいるという新しい感覚がとても楽しい。後方から様子を見て、前に出るチャンスをうかがおう。

馬の脚質によって、うまくレースを展開させていこう。最終コーナーを回ったところからが、レースで一番盛り上がるところだ。

©1996 JALECO LTD. ©TECMO LTD.1996　※画面写真は開発中のものです。

★プリント倶楽部シールと組み合わせれば楽しさ倍増！★

ネーム倶楽部デザインパターン一挙公開！

ウチらは名刺もひと味違う！

〜茅ヶ崎市在住
友子16才（仮名）の主張〜
「最近さー思うんだけどー、コギャルコギャルつってウチらのことみんな同じに見るけどー、そう言ってるオジサン達の方がみんな同じってカンジ。やっぱオジサン達の名刺ってダサいよねー。なんか超エラそうだし、名刺交換なんかも超マニュアルっぽい。ウチらなんて気分で名刺変えるのがジョーシキ。いっつも同じ名刺使っててんなんて超最悪。だってウチら人とおんなじなんて絶対ヤダし。せめてプリクラぐらい貼ってほしーよね！」

全部で24種類 君はどれを選ぶ？

ピングー

Rika Kawashima

© PINGU

セサミストリート

Rika Kawashima

© Jim Henson Productions,Inc.

ロドニー

Rika Kawashima
RIKA KAWASHIMA

RGStyle ©R.A.Greenblat/Interlink

ケイコ

Rika Kawashima
RIKA KAWASHIMA

© KAORUCO

ネーム倶楽部 各オススメパターン

- ピングー
- セサミストリート
- ロドニー
- ケイコ
- プリクラ

SEGA MAGAZINE *PREMIER INTERVIEW*

LAST BRONX 東京番外地 ～SOUND TRACKS VS CLUB REMIX～ プレミアインタビュー

プロデューサー 後藤貴之

LISA LIP

ラスブロがミュージックシーンに殴り込み！　しかも相手はストリートサウンドの代名詞のクラブミュージック。この熱い企画の真相をセガマガがプロデューサーとボーカリストに直撃インタビュー！

――この企画のきっかけは？
後藤◆去年の今頃、もともと知り合いだった「LAST BRONX／東京番外地」のプロデューサー、赤田氏（今回のCDではAKATA-CHAN名義で作詞に参加している）より「ゲームミュージックのダンスリミックスをやりたい」という話があって、参加させてもらいました。
――LISA LIPさんをこのCDの中でフィーチャーしたきっかけは？
後藤◆うーん、なんか降ってわいたような……（笑）。
LISA◆それは秘密です　とかいって（笑）。
――LISAさんはこのCDでゲームミュージックをバックにボーカルとして参加されていますが、この話をもらったときはどうでしたか？
LISA◆ゲームのサントラって今すごく人気があるじゃないですか。もともと興味があったので、ぜひやらせてくださいっていう感じでした。私、ゲームも大好きなんですよ。サターンも持ってるし。下手ですけどゲーマーですから（笑）。
――アーケードに行って「LAST BRONX」とかもよくプレイされるんですか？
LISA◆もちろんやりますよ。でも下手だからパンチとかキックとか小技しか出せなくって苦労してます。地元の福岡では天神GIGOによく行きます。こっち（東京）では後藤さん、この前一緒にいきましたよね。
後藤◆行きました六本木GIGO（笑）。僕はメダルゲームばっかやってましたけど。僕の周りはゲーム好きのヤツがたくさんいますよ。実際、ゲームとクラブって異なるシーンではないので、ダンスやクラブが好きなヤツはみんなゲームが好きですね。うちのDJ連中はほんとにみんなやってますよ。うちのメインDJのドラゴン（注　いしだ壱成がキーボードで参加しているTHE BIG BAND!!のボーカル）なんてアイツはほんっとにゲーマーです。前は三茶（三軒茶屋）ドラゴンって結構有名でしたよ（笑）。
――草波リサのステージの曲をバックトラックにLISAさんがボーカルをとる「オ・ネ・ガ・イ」の作詞は赤田氏との共作ですね。
LISA◆はい。詩を書くのはもともと大好きだったんですよ。自分でその詩を読んで自分で泣くみたいな（笑）。もとになるものは赤田さんが作られたんですが、詩って実際にリズムに乗せて歌ってみないとわからないニュアンスがありますよね。制作進行していく中で私なりにこうしたほうがいいんじゃないかとか、ああしたほうがいいんじゃないかとか提案させてもらいました。
後藤◆最終的なサビの部分は彼女が考えたんですよ。もともとはサビの部分が英語だったんですけど、実際変えてみてすごく良くなりました。
LISA◆最初にいただいた詩は、リサのイメージが強かったんですけど、男の方ばかりでなく女の子がもっと共感できる部分が必要だと思ったので。
後藤◆赤田さんも初めての作詞で、ゲームとか草波リサというキャラのイメージとか色々なことを考えてあの詩を作ったと思うんです。そこに彼女のイメージをプラスすることができたので良い共作になったと思います。
――サウンドに対する仕上がりはいかがですか？
後藤◆音に関しては「ダンスっぽい」とか「リミックスっぽい」という単なる企画物ではないものにしたかったので、僕が信頼する方達にリミックスをしてもらいました。リミックスアルバムとして全体的なバランスを取ることに苦労しましたが、ベストな人選ができたはずです。今回のCDの曲はできるだけ原曲と変えたかったんですよ。というのは、クラブとかディスコでプレイされる音源を作りたかったので。原曲も、もともとBPMが速い曲なので、ダンスミュージックにはなりやすかったですね。クラブやディスコで普通にかかっていてもおかしくないモノができました。次はリミックスバージョンのみを入れたアナログレコードも作ります。
――LISAさんは歌以外に今後はどんな展開をしていきたいですか？
LISA◆もうなんでもドンと来い！っていう感じで（笑）。お芝居なんかもすごく興味ありますけど、やってみないとわからない部分があるじゃないですか。これから自分で見つけていくつもりです。自分のウリでもあるナチュラルにいきたいですね。
――ありがとうございます。それでは最後にLISAさんから読者にメッセージを。
LISA◆今回、私が歌う「オ・ネ・ガ・イ」は、曲も素敵ですし、詩も一生懸命がんばって作りました。みなさんには全部をひっくるめて好きになってもらいたいです。ぜひ聴いてください！

――――というわけで、インタビューも無事終了。２人の言葉からもこのCDに対する自信がみんなに伝わったと思う。ラスブロサウンドがダンスフロアを熱狂させてくれることを期待しよう！

LAST BRONX／東京番外地 ～SOUND TRACKS VS CLUB REMIX～

「LAST BRONX／東京番外地」のオリジナル音源と、クラブリミックスがいま激しくぶつかりあう！　ウワサの音楽CDはアイノックスレコードより絶賛発売中。3,000円。

後藤貴之 PROFILE

1966年生まれ。学生時代よりクラブ、ディスコイベントなど幅広く企画。その後も東京のクラブシーンをリードする。山本リンダ復活の立役者としても有名。（株）N・W P代表。

LAST BRONX 東京番外地

●セガ●対戦格闘アクション
●稼働中●MODEL2基板

東京の覇権を賭けてグループのリーダーが闇試合に参加。８人のキャラクターがそれぞれに違った武器を持ち、闘いを繰り広げる。武器を使った特有の技が魅力の格闘ゲームだ。ここではそのシステムを簡単におさらいする。

武器を使った多彩な攻撃アクションを見よ！

コンボにフェイント、〝アタックキャンセル〟が対戦を熱くする

ブロンクスの特徴であり、闘いの中で最も重要な〝アタックキャンセル(以下ＡＣ)〟。技の途中でガードボタンを押すことにより、技のモーションをキャンセルできるというもの。このＡＣを対戦中さまざまな局面で活用したい。例えば技を出したあと、ＡＣで技の戻りをキャンセルし、次の技へつなぐことで通常より強力なコンボが作れる。また技の出かかりでＡＣを使い、相手のガードを誘って投げにいくなど使い方はいろいろだ。

技の素早い「接近戦キャラ」はコンボのヒット数が多い。地面にバウンドさせてさらに技をたたき込める。

コンボを入れるために相手を浮かせる技を覚えておこう。相手の技の出かかりにヒットすればカウンターで、さらに高く浮かせることが可能だ。

壁際ならば通常よりも相手が落ちにくいので、ヒット数の多いコンボが決められる。

攻撃にいくと見せかけて投げる。技を当てるか、投げるかは相手との読み合いだ。

〝潜り込み〟で相手のスキをつく

ＰＫＧボタン同時押しで出る〝潜り込み〟。相手の上段攻撃と一部の中段攻撃をかわしながら相手に接近できる便利な技だが下段攻撃には弱いので、相手に読まれると簡単に返されてしまう。相手の大技のスキをついて使うなど、うまく活用しよう。

中段キックを先読みして、潜り込み。このあとの攻撃は……？

潜り込みのあとの投げはダメージが少ない。より体力を減らしたい場合はコンボへつなぐ

お遊び要素も充実！

武器の持ちかえ

キャラ選択時にスタートボタンを13回押してから決定すると、ハリセンやマグロなどに武器が変化。これで勝てば相手への屈辱度は倍増だ。

リングアウト

通常は柵に弾かれ外に出ることはないが、柵に登った状態でＰＫＧ＋スタートボタンを同時に押すと、自分から外に出られる。当然負けになるぞ。

キャラセレクトの顔

対戦で勝つ度にキャラ選択時の顔が大きくなっていく。10連勝程度ではあまり気がつかないが100連勝ではこの通り。目の部分がアップに。

ブロンクスグッズをここに紹介！ すべてを手に入れたかな？

テレホンカード

中央にヨーコ、後ろにはレッドアイのちょっと渋めの絵だ。１、300円。

Tシャツ

前後プリントのTシャツ。後ろのレッドアイがちょっと怖い？ 2,000円。

攻略ビデオ

８人のプロフィール、基本技とコンボが紹介されたビデオ。4,800円。

キャッチャーに貼られていた目印のポスター。葱の文字が目を引く。

景品用Tシャツ

期間限定で入っていた全部で６種類あるTシャツ。「葱」は特に貴重品かも。

© SEGA 1996

Entertainment Telescope

どこまで遠くを見られるか？

武邑光裕 × 水口哲也

京都造形芸術大学
メディア美術研究センター
所長

(株)セガ エンタープライゼス
AM R&D本部
分室室長

「情感デザイン」という言葉がある。人間の持つ意識や感覚の動きをテクノロジーとの関係から見出そうという試みだ。まだまだ日本では馴染みのないこの概念を柱に、武邑氏はアカデミックな視点から水口氏は体感ゲームの開発からアプローチし続けている。2人はもともと日大芸術学部時代の師弟関係。今日のゲーム開発やそれを取り巻く状況を通じてエンターテインメント産業の本質、そして可能性を検証してもらう。

──今日の日本のエンターテインメント産業が21世紀産業の発展の上でどのような役割を担うとお考えですか。

武邑　アメリカの80年代前半期にシンクグローバリー、アクトローカリーといって、世界というものを見よう、そして考えて、地域社会やローカルなアイデンティティといってるものを活動の基盤に据えようとしていたんだけど、今、グローバルメディアの時代で、デジタルマルチメディア産業というものが一方の柱である現在、今度は逆転してね、シンクローカリー、アクトグローバリーといって、我々が持てる資源というものを世界に拡大していこうという動きがあります。これが日本でいったらまさにゲーム産業であったり、ジャパニメーションといういわゆる日本型のエンターテインメント産業の方向性であることだけは間違いないですよね。ここ数年、日本型マルチメディアとは何か？　というアプローチが色々あったけどそれ程大きなポテンシャルになり得なかった。だからゲームやアニメーションとか、明らかに日本がこれからグローバル化できる資源というものが、当然次世代の産業基盤を引き受けているということは確かです。

エンターテインというものは単に娯楽という言葉で書かれているんだけれども、「もてなす」ことであると同時に高度な自己実現なんです。人をもてなし、歓待し、喜ばし、感動させるというのは、人間にとっては最大の自己実現なんです。どうも日本というのはそういう自己実現の領域に対し、非常にアイソレーションされた組織社会を持っていた。これがグローバルメディアの時代になってくればくるだけ、個人の持つパフォーマンスというものが産業的な枠組みの中でも今ぐらい重要視されている時代はない。1人の人間がどれだけエンターテインメントというものを軸により多くの人を感動させることができるかというアプローチがエンターテインメント産業の核であり、なおかつ日本の産業構造全般においても大きな変換期にきているんじゃないかという気はします。

水口　その通りだと思います。アイソレーションという言葉が出てきましたが、非常に孤立化した、閉鎖した回路の中で遊ばれてきたものが、今では8人で同時対戦できるとかね、色々なシステムとの併用によって世界中の人とつながってしまう可能性も見えてきている。どんどん開かれていった時に何か新しい層とか思想みたいなものが出てしかるべきですよね。当然ぼくらも考え方をそこに移していかなければならないんですけど、決して世界の人とゲームを対戦するということだけじゃないと思うんです。周りの現状とかそれに付随する何か、それに行き着くまでのなにかとか、遊びを促進するなにかとか、いろんな考え方はあるんです。既存の技術でもできることはいっぱいある。そういうことを見ていかなければならないと思っています。アメリカと日本との比較で言うと、アメリカのクリエイターというのはエンターテインとかホスピタリティとかにすごくこだわりを持って作ります。すごくしっかりした思想やシステムを持っている。日本はまだまだ雰囲気的に個々のクリエイターの特性というか、孤立した状態が多い。好んで閉鎖的なものを作っている場合もあるけど、集団でものを作り、マスの人間に対してある感動、楽しみを与えることができる人達が圧倒的に少ないと思うんです。多分これは産業としてまだ成熟していないんじゃないかなという気がするんです。いかにこれからアミューズメント産業からエンターテインメント産業になっていろいろなものに乗り移っていくかということは今ここにいるとよく考えます。

ゲームが次世代の産業基盤を引き受けていることは確か。（武邑）

武邑　彼のような世代が初めてプロデュースという概念を提起したんだと思うんですよ。今までそれぞれ個人的な作業領域があったわけで、プログラマーがグラフィックも兼ねたりとある部分は兼業されていたのだけれども、ゲームをメディアとしてそれらを統合する必要性が出てきた。エンターテインメントの中には感覚的な問題だとか、文化、社会的要素だとかいろんな問題があって、もちろんファイナンスや実際のマーケットの問題もある。そういうものを統合的にプロデュースしうる人間の登場というのはこれからのゲーム業界、さらにはゲームそのものを変えてゆくであろうことは今はもうはっきりしているわけです。そういうことをしうる人間というのは全能の神ではないけれども、非常に特化している才能を自分の目指している最終形へ引っ張っていくことができるか、それぞれに持っているポテンシャル、クリエイターの創造的なエンジンみたいなものをどれだけアイドリングから（笑）トータルエンジンとして微調整できるかということじゃないかと思うんですよ。グラフィック系の人達とプログラム系の人達は性格も資質も違うだろうし、例えば今まで日本の社会でいえば理系とか文系とかね、非常に明確に分かれていた境界線みたいなものをもっと有機的に統合していくようなブリッジとかインターフェイスになるような存在というものがこれから圧倒的に求められてくる。我々がマルチメディア業界というとなんか理系の業界みたいな世界になっていますが、そういった意味で彼のスタンスというものが、これからどんどんコンテントの側から出てくるアートや文化系の人達とどうやってリンクさせていくか、その辺が1つのキーファクターになっていくのではないかと思うんですよね。しかし日本にはハードの生産インフラはあってもソフトウェアの生産インフラが組織的にオーガナイズされていない。だから投資家も見えないソフトウェアに対してお金を出さない。投下資本というものに対する考え方でいえば、これからは見えない人間価値とかプロデュース能力

ゲームは産業としてまだ成熟していない気がする。（水口）

みたいなものをどう判断し、そこに投下できるかという経営側の視点というのも重要になってくるでしょう。

水口　プロデューサーが必要になってきたというのは3〜4年前だと思うんですが、多分ゲームそのものも変わったし、技術も変わったし、パイも広がったし、マーケットも広がった。当然作るものも変えていかないと生き残れないですよね。昔はアイソレーションな形のゲームが多かったのが、開かれていくとともに複数の人間を相手にするようになった。そして（プレイする）人種も増え、いろんな国に輸出されている。ということはある意味世界共通項を探さなければならない作業ですよね。日本人の感覚に合わせるだけではなく、最初から世界戦略ということを考えなければならないわけです。そうするとこっちが追いついていかないと受け入れられなくなってくる。そういう意味では1人の天才がゲームを作り上げるというのとはちょっと違ってきた。作る側も厚みを増やしていって、いろんな考え方ができる人間、発見できる人間を配置してヒットの確率を上げていく、それがこの3、4年自然に行われてきたような気がします。ただどんどん外を向いていけるプロデューサーが本当に少ないと思うんです。マーケットのことを考えて、ヨーロッパでどれが流行るとか、アメリカで何が流行るとか、どこに当てていくか、どれくらいの規模のものができるかということの見通しのつく人間が少ないですよね。プロデューサー層がもっと厚みを増してこないと産業的に広がっていかないんじゃないかな。

——よりグローバルなマーケティングが必要だったと。

武邑　そう。たまたま日本が作ったゲームが世界に広がっていったという時代はもう終わったんです。これからはもっと世界戦略型の消費財として、エンターテインメント資源としてどうやって出していくかというときに、アジアを見たり、ヨーロッパを見たり、アメリカを見たりしてね、グローバルメディアとしてゲームというものを考えていく時代にきているんではないでしょうか。1つの完成されたセンスウェアとしてゲームを捉えていくような世代に対して何を出していったらよいのかと考えた場合、日本のゲーム世代を筆頭に、いろんな新しい世代が生まれてますね。この前も思ったんですけれども、今の世代はあらかじめ重力というものから自由なんです。昔僕らは70年代の時代に反重力といって、いかに重力から自由になれるかという考えだった。ところが今の新しい若い世代は非常に重力から自由なんです。あらかじめどこかで飛んでるんですよ。ナウシカ見ても、トトロ見ても、御社じゃないですが（笑）「ブロップサイクル」はすごくよくできてる。というのはマーケティングがしっかりしているんですよ。あれはマーケットという意味では「センスマーケット」といって、僕らが昔やっていた「情感デザイン」でも話されていましたが、何が人間にとって心地よいのか、今の時代にとって心地良さとか気持ち良さだとかそういった人間が本質的に欲しているセンスウェアはどういうハードだったりソフトだったりしうるのかといった部分で、あれはものすごくマーケティングの勝利だと思いますよ。

水口　あれはやられたなぁと思いましたね。昔先生のところで欲望のデザインとか欲求のデザインというものを勉強しましたが、ゲームというのはその欲求のデザインというものが絡んでくるんですよね。人間が基本的に持っている先天的な欲望とか、欲求を含めてそれをどういう風に埋めてあげるか、当然時間によっても変わっていくし、配合というかバランスみたいなものが必要となります。その上でゲームというメディアはどう進化していくか、これからも面白いと思いますよ。

武邑　ゲームにとってのマーケティングというのはこれからは人間の感覚（センス）を対象としたセンソリーマーケティングという領域が最も重要だと思います。そういうものをソフトウェアとして持たないと行き当たりばったりになってしまう。僕はもっとその時代の社会、文化、ジェネレーションといった領域を立体的にマーケティングする必要性というのはまさに今チャンスだと思う。そうしておかないとさっき水口君が言ったようにヨーロッパやアメリカのモチベーションが見えてこなくなる。本当の意味で世界の人達の官能の欲求がどこにあるのか、その平均値を取ったり、あるいはピンポイントでヨーロッパにはこれをもっていこうとか、アジアにはこれをもっていこうとかという戦略的な方向性のディメンションが計れるのではないかと。日本は今まで何か1つの商材を作ると、それがワールドワイドに売れるという幻想の中にあったと思う。世界戦略型の消費財はインフラレベルではそういうことが起こりうるけれども、ソフトとしてはこれから多元的な宇宙を作り出す時代だと思います。

水口　確かに今のアミューズメント産業、ゲーム産業を全般的に見渡した時、摂取する情報量が少ないというか、飯食わないで運動しているようなところがあるかなという気がしてしまうんです。作りながら考えて、考えながら作り続けるというスタイル。ちょっと頭打ちにきてるかなということもたまに考えます。そういう意味で先生がおっしゃることに対する積極的な姿勢は必要でしょう。

——水口さんは実際に開発の現場でそのようなお話はされるのですか。

水口　普通、こんなこと考える人はいないですよ(笑)。こういうのは共通言語としてかなり厳しいものがありますよね。僕が開発の時に気をつけていたのは言葉で理解できないと信頼感みたいなものが薄れてゆくということなんです。信頼感を高める、一体感を高めるには行動に移すしかない。その時に何をするかというと実際に見せたり、体験させるしかないんです。これも僕の1つの役割だと思います。そういう積み重ねが必要ですね。言葉のすれ違いが生じた時にどこに行けばよいか、どこに連れて行けばよいか、何をセッティングすればよいかというある「ツボ」を知らないと全体的な安心感はないんじゃないかな。

武邑　うん、すごく重要なのはやっぱり人間が持っている感覚的な共通言語なんです。彼が今言った非常に重要なことは、やっぱり見なきゃ分からないと、あるいは知らなきゃわからない感じなければわからないということ。例えば彼の「ツーリングカー」の中にヘルシンキの風景が出てきましたが、僕らは隣の車や前の道路だけを見ているわけじゃないですよね。その背景に繰り広げられる空だとか山だとか客席だとかを含めた時間的、空間的な画像世界をハイパーなリアリティとしてレスポンスしながら関わろうとすると、一見してヘルシンキっぽい世界ですとわかるんですよ。ヨーロッパの人間が見ても確実にわかると思う。ところがそれをわかる人とわからない人がいるわけですよ。アメリカの風景かもしれないと思っている人のほうが圧倒的に多いと思うんですよ。今はまだわからないかもしれない、ところがみんながわかり始めたときに、それが持っている力というのはすごく重要なんです。それを先行してわかった人間が作り上げることで逆にグローバルなポテンシャルが広がるんですよ。本当だったら架空の都市をデザインしてしまえばよいと思うのですが、それは広がりのあるようで実は全く閉ざされてしまう。それよりもどこかにあるような風景をさらに特定してイメージ化する作業のほうがよっぽどパイは広がるはずです。それは「あ、これはヨーロッパっぽいな」と思えるインテリジェント、あるいは官能がコネクトされるから、余計パイが広がるということですよね。「ツボ」とさっき彼が言ったけれども、ゲームもこれからあらゆる場所でロケーションしてそれを取り込むことによってグローバルなパイが広がってゆくと思いますよ。

水口　人間ってすごいと思うんですけど、どんなにデータベース化して、これが良いものですとしたとしても、必ず生まれるんですよ、迷いが。人からもらったものは特にそう。結局最近思うのは、個々の人間の中に作っていく以外にないということ。その辺はすごく考えるんです。例えばどうやってスキルを上げていこうかと考えた場合、スキルというのは腕じゃないんですよ、イメージがあればそこに追いついていきますので、そのイメージを高めるためにどういうことを言ってあげられるかということを僕は常に考えていたいですね。

（1996. 9　11セガにて収録）

3年ぶりの再会となった両氏。2人の会話のベースには3年というギャップを感じさせない"感覚的な共通言語"が存在する。ゲーム産業のポテンシャルを再確認させてくれる対談であった。

武邑 光裕（たけむら みつひろ）
日本大学芸術学部卒、同芸術研究所修了。電子メディアにおけるポストモダン美学を研究。現在は、日本の伝統美学をデジタル情報発信するデジタル ジャパネスクプロジェクトを推進するほか、デジタルコンテンツ研究を中心に多彩な活動を展開中。

水口 哲也（みずぐち てつや）
セガ・エンタープライゼズへ入社後、アトラクションのCG映像の制作をへて、「セガラリー・チャンピオンシップ」「マンクスTT」をプロデュース。今回新たに「セガ ツーリングカー チャンピオンシップ」を制作。

書籍紹介

武邑光裕　デジタル・ジャパネスク

京都に活動の場を移した武邑氏の最新のプロジェクト「デジタルジャパネスク」をこの本でチェックしよう。デジタル社会における これからの日本のアイデンティティが京都を通して見えてくる。また、エンターテイメント業界の現状、問題、可能性を示してくれる。
（NTT出版
定価1,900円）

10月12日～11月13日発売予定のサターンソフトカタログ

CHECK IT OUT!!

SEGA SATURN

SATURN EXPRESS

リグロード サーガ 2

11月8日発売予定	5,800円	セガ
タクティカルRPG		―

前作から1年余り。あの名作RPGの続編がついに姿を現した!!

高低差による戦略性や技などの基本システムがパワーアップし、より一層深みを増した「リグロード サーガ 2」。地形の高さや状態などに合わせた立体的な戦術が、前作以上に決まりやすくなった。

新システムのなかでも一番の目玉となるのは、攻撃技に魔法技を組み込んで、新しい技を編み出す「技融合」システム。これを地形の特性や高低差などの要素に生かすことで今までのタクティカルRPGには見られなかった、様々な戦術が生まれてくるのだ。

前作にも増して、地形から受ける影響が大きくなっているのだ。

世界の広さは1作目の3倍。戦闘フィールドやイベントも増えているぞ。

視点変化がさらにパワーアップ。マップそのものを自由に回転させることも可能。

キャラクター操演によるデモが物語の随所に用意されているぞ。

リグロード戦役から百数十年……

技の種類も豊富

前作で好評だった「スキル」システムがさらにパワーアップ。スキルの種類も増え、使える技の数は、なんと200種類以上！

パワーアップしたスキルシステム

物理攻撃や魔法、防御といったキャラの行動は、すべて「技スキル」としてレベルが設定されている。経験値が一定値を超えると、キャラが新しい技を「ひらめき」、次のターンから使えるようになるのだ。当然、キャラのレベルが上がるに連れて、強力な技が使えるようになる。戦いを有利に進めるためにもたくさんの技を習得させよう。キャラによって扱えるスキルが違うので、それぞれのスキルをバランスよく成長させることが重要だぞ。

技経験値が一定値に達し、技レベルが上がると、キャラクターが新しい技を「ひらめく」。

それぞれのスキルをバランスよく成長させることが重要になってくるぞ。

© SEGA ENTERPRISES,LTD/MICRO CABIN CORP. 1995, 1996

ワールドシリーズベースボールII

メジャーリーグのスピードとパワーをバッチリ再現！

10月25日発売	5,800円	セガ
スポーツ		2人対戦プレイ可能

おなじみ「グレイテストナイン'96」のメジャーリーグ版。「'96」のシステムをベースにメジャーリーグ28チーム、選手、球場が実名で登場。プレイボール時にアメリカ、カナダの国歌が、7回裏攻撃前に「テイク・ミー・アウト・トゥ・ザ・ボール・ゲーム」が流れるなど、メジャーの雰囲気が見事に再現されている。昨年のナショナルリーグ新人王に輝いた野茂をはじめ、各選手の95年度の成績が見られるのも魅力。

28チームすべてに32人の選手が登録されている。全チームの選手の数を合わせると、なんと896人に！

迫力満点の英語による実況やオルガンによる効果音に加え、プレイボール時には、アメリカ、カナダの国歌が流れる。本場メジャーの雰囲気を満喫できるぞ。

「グレイテストナイン'96」のシステムをベースに実在28球場がポリゴンで登場。

チームエディットでは「ダイヤモンドバックス」などの'98年度新規参加球団で作成できるなど、本場メジャーリーグの醍醐味を余すところなく再現。

スタジアムもバッチリ再現！

両翼の距離が異なる「マーリンズ」の本拠地「ジョーロビースタジアム」もバッチリ再現されているぞ。

LULU

大人から子供まで楽しめるインタラクティブアドベンチャー

11月1日発売	4,800円	セガ
クリックブック		ー

文章や挿し絵をクリックすると人物が動き出したり、イベントが発生したりと、ストーリーに合わせたビジュアルが次々と展開する、ヨーロッパ生まれのインタラクティブアドベンチャー。昔あった飛び出す絵本が、動く絵本に進化したといった内容だ。

ストーリーは、絵本の中の宮殿に暮らす、おてんば王女「ルル」と本の外の世界からやってきたロボット「ネモ」の出会いから始まる。

ディズニーともスピルバーグとも違う未体験テイスト。

ストーリーに合わせた斬新なビジュアルエフェクト。

小さな子供達でも簡単に楽しめるように、わかりやすいインターフェイスとエンターテイメントに富んだアクションがたくさん用意されている。

目次

第1章	ルル	9
第2章	出会い	21
第3章	惑星ノリュス	33
第4章	旅	47
第5章	ジャングル	65
第6章	ネモを探して	77
第7章	北極	89
第8章	家路	97
第9章	本	113

19世紀の挿し絵を思わせる、精密なペン画タッチの美しい絵とCGや実写を合成。

文章や挿し絵をクリックすると、味わい深いイベントが物語の間に飛び出すぞ。

本の世界に飛び込んできたネモは、「暖かさ」を探し求めて、ルルと冒険の旅に出る。

© MLBPA Officially licensed by Major League Baseball Players Association. © MLB 1996.Major League Baseball trademarks and copyrights are used with permission of Major League Baseball Properties,Inc © SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996 © Romain Victor-Project © 1995 Organa © 1996 Voyager Japan/Ariadne/Tohokushinsha/Satelight

マスター・オブ・モンスターズ ネオ ジェネレーションズ

10月25日発売	6,800円	東芝EMI
シミュレーション		2人同時プレイ可能

シミュレーションにモンスター達を育てる楽しみをミックス！

パソコンで大ヒットしたファンタジー・シミュレーションゲームのサターン版。シミュレーションとしての面白さに加え、モンスター達を育てる楽しみも兼ねそなえた作品だ。ゲームの目的は、モンスターマスターとなり、様々なモンスターを操って、敵と戦いながら、自分の支配力、ユニットのレベルを成長させていくこと。このゲームでは、ユニット自体がモンスターなので、召還という形で呼び出して配下にすることになるぞ。また、モンスターを育ててクラスチェンジさせることにより、魔法、物理、投射の最大3種類の攻撃方法を持つモンスターを作ることも可能だ。

異世界から出現した雰囲気がよく出ているね。

モンスターの召還！

攻撃方法ごとにアニメーションが用意されているのだ。

大魔法というのは、マスターが使える魔法のこと。モンスターが戦う時のアニメーションもいいけど、大魔法のアニメーションもカッコイイぞ。

伝説のオウガバトル

11月1日発売予定	5,800円	リバーヒルソフト
シミュレーションRPG		1人プレイのみ

あのシミュレーションRPGの傑作がサターンに登場！

プレイヤーが率いる反乱軍は、人間、亜人種、魔獣といった多彩な種族によって構成されている。

幾度も戦闘を経て成長したキャラは、自分の能力によってより強い職業に転職できるのだ。

1部隊は最大5人のキャラが収容でき、人材の関係から、特徴の異なるさまざまなタイプのチームができあがる。

戦況を変えるほどの威力を秘めた22枚のタロットカード。これらが干渉してくるのは、都市解放後と戦闘シーンといったゲームの中で最も重要部分だ。

時間の概念を取り入れた戦略性。キャラを育てていくRPG性。この2つが調和したスーパーファミコンの人気シミュレーションRPGのヒット作が、サターンという新境地で復活！既存のRPGで見られる、戦士、魔法使いなどが集まったパーティーを、1度に最大10部隊動かしていく、スケールの大きい作品だ。

プレイヤーの目的は、帝国を倒すべく立ち上がった反乱軍を率い、戦闘の中で自軍を鍛えていくこと。どのキャラをどこに配属すれば、自軍の強化につながるか、反乱軍のリーダーとして、頭をなやませてほしい。

セクシーパロディウス

11月1日発売	4,800円（予価）	コナミ
シューティング		2人同時プレイ可

今回もエンディング終了後にあのスペシャルステージが!!

アーケードでおなじみの「セクシーパロディウス」がサターンに登場するぞ。BGMはもちろん、コナミシューティングメドレーだ。

基本操作は、今までの「パロディウス」シリーズと同じだが、今作にはステージごとに設定されているノルマを達成したかどうかによってゲームの展開が変わったり、ステージクリア後にセクシーなデモが入るといったユニークな要素がふんだんに盛り込まれている。プレイヤーキャラは2P合わせて16種類となっている。組み合わせによって、2P同時攻撃が変化するのも特徴だ。

過去の栄光を探す旅からはや2年。パロディウス軍団の面々は、相変わらず誰にも相手にされない日々を送っていた。

ステージごとにノルマを設定することにより、いままで以上にゲーム性を強調。ノルマを達成したかどうかにより、ゲームの展開が変化するぞ。

7面のスペシャルステージへ進むには、すべてのノルマを達成し、ステージ6を終了させなければならないのだ。

© SystemSoft © TOSHIBA EMI ©QUEST 1996 Riverhillsoft inc. © 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

マイティヒット

10月18日発売予定	5,800円	アルトロン
ガンシューティング		バーチャガン対応

従来のガンシューティングとは違い、ガンを使っていろいろな遊び方ができるというのがコンセプト。バラエティに富んだ多彩なステージには、ガンの腕だけでなく、集中力や記憶力が問われるものもある。ステージ数や難易度が違う3つのコースが用意されているので、自分の腕にあったものを選んでプレイしよう。パッドでも遊べるが、バーチャガンを使ったほうが断然面白いぞ。

3つの時計を1発の弾丸で撃ち落とすのだ。

動きが止まったら青いウサギがどこに行ったか当てるのだ。

画面の奥から、次々と飛んでくる流れ星を撃ち落とせ！

氷の中に閉じこめられているペンギンを助け出そう。

パップブリーダー

11月1日発売予定	5,800円	サイ・メイト
シミュレーション		―

シミュレーションゲームで、自分の指揮するユニットが意思を持っていたら？　という発想から生まれた一風変わったソフト。プレイヤーは地上を見守る女神となり、パップと呼ばれる動物型天使に指令を与えて様々なイベントを解決していく。時には他の女神達と競い合いながら女神長の座を目指すのだ。状況に応じていろいろなタイプのパップを使い分けるのがポイントだぞ。

動物型ユニットのパップは、それぞれ得意な能力を持っている。

5人の女神の中から好みのキャラを選んでプレイしよう。

女神ごとにそれぞれ違った特殊能力を持っているぞ。

頭に置かれた風船を割られたら負けとなる女神同士の対戦イベント。

Jewels of the Oracle オラクルの宝石

10月18日発売	5,980円	サンソフト
パズル		マウス対応

ＣＧで構築された独特の世界観がシブいパズルゲーム。想像力や思考力を駆使して様々なパズルを解き、すべての英知の源である古代都市ナイサスへ向かうのが最終目的だ。

用意されているパズルは、全部で24種類。どれもこれも一筋縄ではいかない難問ばかりだ。時間制限はないので、じっくり腰を据えて楽しもう。

様々なテーマにそったパズルが6種類用意されているのだ。

パズルのネーミングもなかなか凝っている。

目的となるパズルへたどり着く前に遺跡内を探索することになる。

画面上のパネルをめくって、ボード上に現れる図形の順番に並べ替えるパズルだ。

シェルショック

10月25日発売	5,800円	EAV
シューティング		―

ショットを撃ちまくる爽快さとノリのいい軽快なサウンドがたまらない３Ｄシューティング。プレイヤーは、傭兵部隊「ダ・ウォルデンツ」の若きルーキーとなり、M13プレデター戦車を操って、テロ行為や汚職の暴露など、様々な任務を遂行することになる。敵の戦車には主砲、ヘリにはバルカンと、武器を使い分けるのがポイント。

市街戦では角を曲がるとそこに敵が、なんてシーンも！　中央のレーダーを見ながら慎重に進んで行こう。

空と地上から、ヘリと戦車の複合攻撃。こんなときは、いったん戦線を離れ、追ってくる方の敵を確実に倒そう。

彼らは、たった5人で世界中の紛争地域に赴き、テロ行為や汚職の暴露といったさまざまな仕事を請け負う、命知らずの集団なのだ。

命知らずの傭兵部隊

各メンバーは、それぞれの道のエキスパートなのだ。

Ⓒ 1996 ALTORON CORPORATION Ⓒ SAI-MATE,LTD. 1996 Ⓒ 1996 Discis Ⓒ 1996 ELOI Ⓒ 1996 SUNSOFT
Ⓒ 1996 CORE DESIGN LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

ルナ シルバースターストーリー

10月25日発売	6,800円	角川書店
ロールプレイング		―

ファンタジー世界を舞台とした人気ＲＰＧ。サブタイトルが「シルバースターストーリー」と改題されたことからもわかるとおり、メガＣＤ版からの単なる移植ではない。シナリオやダンジョンマップが大幅に変更されており、40分を超えるビジュアルシーンが詰め込まれている。

サターン版は、シナリオの変更に伴って、ダンジョンや町も追加されているのだ。

美麗なビジュアルシーンは必見だ。

戦闘における命令をアイコン化したり、命令画面内に各キャラを表示させるなどの配慮がなされている。

成長にしたがい魔法攻撃も派手になっていく。

本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン

10月10日発売	7,800円	ビデオシステム
麻雀		―

深夜番組「芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン」を題材とした麻雀ゲーム。対戦相手は、秋元康やにしきのあきらといった番組に登場した芸能人達だ。番組での対局を元にして、本人達の打ち筋を分析してあるので、実際に番組に参加している気分が味わえるぞ。モードは、トーナメント、大会、フリー対局の３つが用意されている。

深夜番組「芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン」に登場した芸能人達と対局できるぞ。

番組での対局から芸能人達の打ち筋を分析。番組に参加している気分が味わえるぞ。

番組中の対局が再現される観戦を使って芸能人達の打ち筋を研究することもできるのだ。

プレイヤーのレベルによって、難易度が自動調整される機能も搭載されている。

ズープ

10月25日発売	4,800円	メディアクエスト
アクションパズル		―

上下左右の４方向から攻めてくる敵ブロックをビームで撃ち、中央にある自分の陣地を守るアクションパズル。

ルールは、自分のブロックと同じ色の敵ブロックを狙って消していくというもの。もちろん、同色の敵ブロックをまとめて消すと高得点が得られるぞ。ビジュアル的にはカラフルでカワイイ印象を受ける作品だが、パズル自体はかなり頭を使う本格派。

同じ色の敵ブロックをまとめて消して、高得点を狙え！

レベルが上がるにつれて背景画が変わり、迫り来る敵ブロックのスピードが速くなるのだ。

敵ブロックをビームで撃ち、自分の陣地を守るという、アクション性の高いパズルだ。

難易度設定の幅が広いので、初心者から上級者まで楽しめる。

アースワーム・ジム2

11月１日発売予定	5,800円	タカラ
アクション		―

ミミズならではの体を使ったアクションが楽しい「アースワーム・ジム」に続編が登場。頭を使っての行動や移動のアクションなど、滑らかな動きを見せてくれる。豚を使って解くパズル的なものから、ミミズらしく地面を掘り進むステージなど、前作の楽しさをよりパワーアップさせた仕掛けがいっぱい。ちょっぴりヘンで爽快なミミズアクションを楽しもう。

ジムの使用する武器が６種類以上も増えたぞ。

美しいレンダリングで描かれたステージは、なんと全部で10種類！

デジタル オーディオ サウンドトラックによる大迫力のＢＧＭ。

プリンセス、サイクロウ、ピーターなどのおなじみのキャラに加え、初顔の悪役も続々登場！

GE © 1992 STUDIO ALEX/GAME ARTS © 1996 角川書店/GAME ARTS JAM キャラクターデザイン/窪岡俊之 © PIE TM IS A TRADEMARK OF PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT. EARTHWORM-JIM2 TM © 1995 SHINYENTERTAINMENT,INC,TM,ALL RIGHTS RESERVED.CHARACTERS CREATED BY DOUGLAS TENAPLE,DEVELOPED BY SCREAMING PINK,INC.SCREAMING PINK AND THE SCREAMING PINK ROGO A REGISTERD TRADEMARKS OF SCREAMING PINK.INC. © TAKARA CO. ,LTD 1996.

ラングリッサーIII

10月18日発売	6,200円	メサイヤ
シミュレーションロールプレイング		ー

ファンタジー世界を舞台にした人気シミュレーションロールプレイング「ラングリッサー」シリーズの最新作。全司令官に指令を出し、実行することで味方が一斉に動き出すという方式に戦闘システムが大幅に変更されているのが今作の最大の特徴。敵の動きを先読みして行動しなければならなくなったため、戦略性がさらに高くなっている。また主要キャラの声に有名声優を起用しているのもウリ。

メガドラやPCエンジンで好評を得た「ラングリッサー」の最新作がサターンに登場。

主要キャラクターの声に有名声優を起用して物語を盛り上げるという部分は今までと同じ。

敵との戦闘はお互いに接触することで発生する仕組みだ。

経験値が一定値に達するとレベルが上がり、10以上になるとクラスチェンジできるのだ。

ブレインデッド13

10月10日発売	6,500円	ココナッツジャパンエンターテイメント
インタラクティブアニメ		1人プレイのみ

映画さながらの興奮や感動をリアルタイムに体験できるインタラクティブアニメ。ムービーを見ながらタイミングよくボタンを押していくだけで、シナリオが変化する。ストーリーは、世界征服を企む狂気の天才科学者「Dr.ボン・クラー」の住む屋敷を舞台に、主人公のランスが奇想天外なドタバタ大活劇を繰り広げるというもの。質の高いアニメーションやコミカルなサウンド、スラップスティックなストーリーなど、見どころも盛りだくさんだ。

主人公のランスは、街の電気屋でアルバイトをしているいつも陽気なナイスガイ。

画面の指示に合せてボタンをタイミングよく押していくだけでシナリオが変化するのだ。

舞台となる「Dr.ボン・クラー」の屋敷には、11の部屋が用意されている。

映画さながらの興奮や緊張感をリアルタイムで体験できるインタラクティブアニメだ。

ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND

10月11日発売	6,800円	ゲーム アーツ
麻雀		1人プレイのみ

サターン版の「ぎゅわんぶらあ自己中心派」には史上最多、56人ものキャラクターが登場。しかも、その1人1人にアニメーションと音声パターンが用意されているのだ。

また、思考ルーチンも強化され、サターンの機能を余すところなくフルに活用している。モードは、アドベンチャー仕立ての「デート麻雀アニバーサリー」、ストーリーに沿って勝負する「ストーリー麻雀」、「フリー対戦モード」の3つ。

思考ルーチンを大幅に強化。サターンの機能をフルにいかした麻雀ゲームだ。

1人1人にアニメーションと音声パターンを用意し、雀士達の個性を作り上げている。まさに10周年記念にふさわしいソフトだ。

サターン版には、個性の異なる56人ものキャラクターが登場するのだ。

アドベンチャー仕立てで進行して行く「デート麻雀アニバーサリー」。

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

11月8日発売	5,800円(単体)8,800円(RAM同梱)	SNK
格闘アクション		2人対戦プレイ可能、拡張RAM対応

NEO・GEOで高い人気を得ている剣術格闘アクション「サムライスピリッツ」のシリーズ第3弾が移植された。拡張RAM使用による完全移植に加え、怒りゲージセレクトなど、SS版独自のオプション機能も充実し、遊びやすくなっている。

また購入キャンペーン（11/8〜11/30）があり、ソフト同梱のアンケートハガキに必要事項を記入して送ればOKだ。賞品は下を参照。

プレイヤーキャラは、前作から7人、新キャラ5人の計12人から選択できる。

プレイヤーの目的は、「鬼」と呼ばれる壬無月斬紅郎を倒すこと。ラスボスで登場。

サターン版用に描き下ろされたパッケージイラストにも注目だ。

抽選でナコルル下敷きやテレホンカード、サターン版「KOF'96」サンプル版が当たるぞ。

Ⓒ NCS Ⓒ 1996 Character designs, all audio, visual, concept and programmings. Ⓒ 1996 ReadySoft Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Used under lisenced from ReadySoft. by COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD Ⓒ 片山まさゆき 講談社 Ⓒ GAME ARTS Ⓒ SNK 1995

SEGA AGES

セガエイジスに見るセガアーケード名作史

10年の時を超えて蘇る名作の数々

スペースハリアー

●セガ●1985年12月リリース

3D空間に大迫力のドラゴンが舞い、大地をうなりながらロボット兵器ドムが迫りくる。そしてその中を駆け抜ける1人の超能力戦士ハリアー。幻想的な空間と各ステージに待ち受ける個性的なボス達。そして操縦桿に呼応して、油圧機構によって可動するムービング筐体などなど……、プレイヤーだけでなく、周囲のギャラリーを引きつけるパワーがこの作品にはあった。全18面ある各ステージにはすべて名前がつけられ、最後は代表的なボスが次々と迫ってくる。ちなみに、ステージ5と12は、ボーナス面で、唯一の仲間ユーライアが木々をなぎ倒していく痛快ステージだ。

グイングイン動き話題をまいた筐体。レバーは8方向で、上下は飛行機と同じリバース式。

個性的なボスが続々と登場。ちなみに、開発当初は主人公ハリアーは戦闘機だったとか。

セガマガ㊙情報 「スペースハリアー」が今でも遊べるスポットはココだ！

●東京/ハイテクランド秋葉原
(東京都千代田区外神田1-10-9／TEL03-5256-8123)

サターンソフト セガエイジス版はこうなっている！

'86年セガマークⅢ版を皮切りに、セガのすべての家庭用ゲーム機に何らかの形で登場した「スペースハリアー」。セガエイジス版はアナログ操作はもちろん、描画もアーケード版同様の1/60秒コマを実現。隠しメッセージやタイムボーナスまで完璧なまでに再現してる。

限定版として出されたミッションスティック同梱タイプ。すぐに売り切れた貴重品だ。

美麗なグラフィックからBGMまで当時の興奮をそのまま再現。オプションも充実している。

SEGA 当時のスタッフが語る「スペースハリアー」

「『スペースハリアー』は制作期間が非常に短かった作品ですね。期間にするとたったの2カ月という中で、どこまでのものができるかという意味で、非常に刺激的でした。この作品は、ボードの性能もちょうど上がった時期でしたので、いかにキレイな色を出せるか、いかにキレイに色を変化できるかという点でも、非常にこだわりましたね。体感筐体に関しても、モーターと油圧を使って座席をなめらかに動かすことが実現できた点で、意味は大きいと思います。今でも印象深い作品の1つです」

AM2研部長の鈴木裕氏。ボーナス面の仲間のユーライアは彼の名前が由来だ。

©SEGA 1985,1996

アウトラン

●セガ●1986年9月リリース

つい最近「バーチャファイター」に破られるまでセガ最大のヒットを全世界で記録した。

各コースは分岐し、全15コースが存在。5つのゴールで違ったエンディングが待ち受けている。

「エンデューロレーサー」に続き、セガ体感ゲームシリーズ第4弾として彗星のごとく登場した新感覚ドライブゲームがこの「アウトラン」だ。当時としては類を見ない海外取材に基づく眩しいばかりの美しいグラフィックは、多くのプレイヤーを引きつけ、耳元の大型スピーカーが奏でる心地よいBGMはゲーム音楽ブームすら巻き起こした。

セガマガ㊙情報 「アウトラン」が今でも遊べるスポットはココだ！

●東日本フェリービクトリ／ヘルメス
(室蘭市入江町1番地／TEL030-026-0592／TEL030-026-0721)

●新宿スポーツランド別館(※アウトランミニ)
(東京都新宿区新宿3-22-2／TEL03-3352-5353)

●セガワールド安城(※アウトランスタンダード)
(愛知県安城市百石町2-35-13／TEL0566-77-2020)

●ハイテクランドセガ愛宕
(長崎県長崎市愛宕町4-501)

サターンソフト セガエイジス版はこうなっている！

セガエイジス版「アウトラン」はオプションで海外　国内バージョンの切り替えができる他、各種設定も充実。裏技でアーケード版以上の1/60秒描画にすることもできる(A、Cボタンを押しながら、ゲームモードに入る)他、当時の作曲者によるアレンジ曲も楽しめる。

まさに至れり尽くせりのオプション内容はアーケード版を超えるデキ。難易度も自由自在。

全15コースは、海外版と国内版で微妙に違うのも味わいたい。まさに決定版の移植度だ。

SEGA 当時のスタッフが語る「アウトラン」

「当時『アウトラン』に始まるこのへんの体感ゲームのサウンドは、僕らSSTバンドとしていろんなバージョンが出たりしましたが、僕自身でアレンジ曲を書いたことって、じつは1度もなかったんですね。そういう意味で、このセガエイジスを機に、当時の曲はすべてアレンジしたかったんですが、時間の関係上、上の3作品からこの『アウトラン』にだけ全曲アレンジ曲を書かせてもらうことができました。いろいろ悩んだ結果、とりあえず自分の好きなようにやってみましたがいかがでしょう」

SSTバンドでも活躍し、多くの名曲を排出したHiro師匠。アレンジ版は必聴！

©SEGA 1986,1996

セガのアーケードゲーム史を紐解く時、その第一次黄金期として、多くの人が、約10年前に展開された「体感ゲームシリーズ」の名をあげることだろう。中でも 1985年の「スペースハリアー」、1986年の「アウトラン」、1987年の「アフターバーナーⅡ」の3作品は、リリースされるごとに大きな話題をまき、ゲームユーザーだけでなく、多くの一般ユーザーにも多大な影響を与えた。そして、今年1996年。10年の時を超えてこの名作達はサターンで完璧版として復活を遂げた。それら名作群の足跡を追おう。

アフターバーナーⅡ

●セガ●1987年7月リリース

さらに大型化し進化を見せた「アフターバーナー」の筐体は、前後方向と左右方向の軸を持つ、画期的なダブルクレイドル方式を採用。初めて乗った多くの者にトリップ感をもたらした。廉価版のクレイドルタイプもあった。

「Ⅰ」では迫力のなかったミサイルの白煙も「Ⅱ」では強力にパワーアップし痛快に。

セガAM2研の前身であるスタジオ128チームによって、当時社内でも極秘タイトル扱いとして制作されたという体感ゲームシリーズ第5弾が、この「アフターバーナー」である。1度リリースされたものの、数ヵ月後にステージ数、BGM、ゲーム性などを大幅にマイナーチェンジ。スロットルによるスピードコントロールもつけられ、「アフターバーナーⅡ」としてリニューアルされた。360度ローリング、派手なロックオンミサイル、ハードロック調のBGMなどは多くのファンをつかんだ。全23ステージ構成。

㊙セガマガ情報 「アフターバーナーⅡ」が今でも遊べるスポットはココだ!

●残念ながら、セガ直営店で設置店はありません

サターンソフト セガエイジス版はこうなっている!

「スペースハリアー」同様、セガの家庭用ゲーム機をほぼ全機種制覇している「アフターバーナーⅡ」は、セガエイジス版で最高の移植度を実現。自分のプレイを録画再生できるトレースモードの他、1000ヒットチャレンジ、各種隠しモードなどさらに豊富な内容満載だ。

オプションと隠し要素の再現度はまさに完璧。なんとセガにもない「Ⅰ」のBGMも聴けるぞ。

自分のプレイの録画だけでなく あらゆる秘技を凝縮したスーパープレイも再生できる。

SEGA 当時のスタッフが語る「アフターバーナーⅡ」

「『アフターバーナー』のコンセプトは、当時大ヒットしたトム・クルーズ主演の映画『トップガン』からきているんですが、この時にじつは『スペースハリアー』の頃のものよりも、ボードの性能がさらに上がったものに変わっているんですね。開発画面上で、画面をローリングさせることができた時点で、このゲームの方向性は決まったように思います。当時は、筐体内部を3D空間に見立てて、いろいろ音響面も研究していたんですよ。ちょっと離れた分室での開発も楽しい思い出だらけですね」

鈴木裕氏と長年体感作品を開発した三船敏氏。代表作は「バーチャストライカー」。

©SEGA 1987 1996 ©SEGA 1986

速報!

「ファンタジーゾーン」が決定!!

最新作

楽しい武器のお買い物と軽快なサウンドは女の子にもモテモテ。オパオパも懐かしいね。

「フリッキー」や「ヘッドオン」なんてファンは涙もの。

「永遠に語り継がれる名作を低価格で完璧な姿で」をモットーにしているセガエイジスシリーズだが、年内発売予定の「廊下にイチダントアール」に続き、新たに2つのタイトルがスケジュールに加わった。1つは1986年にリリースされ、多くの家庭用ゲーム機にも移植された大人気作「ファンタジーゾーン」。そして、もう1つは「ペンゴ」「フリッキー」「アップンダウン」「ヘッドオン」など、懐かしい作品4本を1つにまとめたお得なセット。セガエイジスはユーザーのみんなからの投票も大募集中だが、「ファンタジーゾーン」はその中でもダントツの1位だった人気作。早くも注目度急上昇!

セガエイジス今後の展開は?

セガエイジスの基本方針と今後の展開は、はたしてどうなるのかな? CS広報の顔、竹崎氏に聞いたぞ。

竹崎■セガサターンのような新世代機になって、こういう復刻版やリメイクものって多くなりましたけど、このテの10年前ぐらいの名作を、こうした形で永久保存するのは、今が最適な時期だと思うんですよね。セガサターンは、ご存じの通り、2D表現をさせたら、ほぼ右に出るもののない性能を持っていますが、もしも数年先にでも、さらなる次世代機の時代になったら、もはやハードの性能自体、「バーチャファイター3」を完全移植できるような完全3Dの時代になってると思うんですよ。ですから、その時にもう何回も移植されたことのある10年以上前の作品をもう1度完全移植しようとするかっていうと、なかなか難しいと思うんですね。そういう意味でセガエイジスっていうものは、これ1本あれば一生取っておきたくなるような〝完璧〟な移植度と充実度を目指しているんです。

よく、パッと見た目はよく似ているんだけど、やってみるとまるでアルゴリズムとか攻略パターンが違う移植作品って見かけますけど、ゲームバランスというのは、それら内部的な部分まで移植してこそ成り立つものですから。セガエイジスは、基板と並べてもまったく遜色のない作り込みと完成度を期して、未来への完全ライブラリーとしたいんですよ。作品選びに関しては、下のようにみなさんのリクエストもお待ちしてますので、今後も応援してほしいですね。

一枚一枚がまさに基板の感覚で集めたいセガエイジス。

セガエイジス化リクエスト大募集!

「〝セガエイジス〟作品の選定の参考のために、ユーザーのみなさんからリクエストを募集しておりますが、おかげさまをもちまして、非常に多くの方からセガにお便りをいただいております。今後もリクエストのほうは、継続していく予定ですが、セガエイジス化が決定するまでには、最低限基板が存在することや開発上移植ができるものであることなど、いろいろな検討がされるわけです。我々としましても、来年以降もセガエイジスはシリーズ化を続けていきたいと思っていますし、将来的には、いろんなセガの名作をラリブラリー化していきたいと思います。そんなみなさんの熱い声をぜひ届けてほしいと思いますので、希望のある方は、以下の宛先までお便りをお送りください(竹崎)」。〒144 大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス サターン事業部ソフト推進部「セガエイジスリクエスト」係

セガ関連の新商品はコレでチェック！

NEW ITEM

BOOK, CD, VIDEO, GOODS, TOY, PC SOFT…etc

BOOK

新作の発表とともに攻略本やガイドブックも充実。ゲームのおともにいかが？

【攻略本】バーチャファイター3 オフィシャルガイドブック

●セガ エンタープライゼス●1,000円

発売中

鈴木裕AM2研部長完全監修「バーチャファイター3」オフィシャルガイド。オールカラー、各キャラの設定、技表、攻略ポイントはもちろん収録。これを持たずして、バーチャは語れない。

【小説】ファイティングバイパーズ

●ホーム社●760円

発売中

自作の衣装を身にまとうと、過激な美少女バイパーに豹変してしまう深紅の天使 ハニーが自ら乗り込んだナックラックトーナメントには大人たちの陰謀が渦巻く……。主人公はTOKIO。

【攻略本】電脳戦機バーチャロン オペレーティングマニュアル

●ソフトバンク●1,500円

発売中

アーケードで対戦人気の衰えることをしらない、バーチャロンのオペレーティングマニュアル。自分なりの対戦の戦術がきっと見えてくる一冊。

【攻略本】月花霧幻譚～TORICO～ オフィシャルガイド

●ソフトバンク●1 100円

発売中

セガ公認の、「月花霧幻譚」唯一のオフィシャルガイド。不思議な世界観に魅かれてやまない人はどうぞ。プレイがもっと楽しくなるはず。この本のプレゼントもあるよ。詳しくはP78を。

【攻略本】バーチャファイター3 ACT.0.5

●新声社●580円

発売中

「バーチャファイター3」をプレイするにあたっての基礎的な知識やオフィシャル技が書かれている。しかもムックでこの値段はかなりお手頃です。

【攻略本】ファイティングバイパーズ セガサターンマニュアル Bitting the Vipers/1

●アスキー●1,300円

発売中

サターン版バイパーズ攻略本。各キャラのコマンドや基本技を徹底公開。そして目を引くのが、今井トゥーンズ氏のイラストと斬新なレイアウト。各キャラごと、ページの凝り方はハンパじゃない！

【攻略本】バーチャファイター リラックス

●アスキー●1,200円

発売中

新宿ジャッキー、ブンブン丸などが全面協力。VF2にかんするドラマ、ギャグ、センス、攻略、このすべてが融合!! とにかく一度読んでください！ そうすれば〝あなたはもっと高く跳べるでしょうね〟。

【小説】月花霧幻譚～TORICO～外伝 福井健太著

●ソフトバンク●880円

10月21日発売

NOW PRINTING

セガの名作3Dアドベンチャーが、ノベルズになって登場。このゲームの独特の雰囲気を壊さない内容と読みごたえは、ファンならずとも引き込まれていく魅力十分です。開いたとたん、神秘の世界へ。

CD&VIDEO

あのゲームの曲を聴きたい。あの場面をもう1度見てみたい。そんなときはこちら。

【音楽CD】ファイティングバイパーズ オリジナルサウンドトラック

●ポリグラム●2,800円

発売中

アーケード版にAM2研サウンドチーム作曲者デビッド ラッツィ自らが全曲アレンジしたサターン版サウンドの決定版。

【音楽CD】セガOVA ランドロック ラジオドラマCD VOL.3

●ポリグラム●2,800円

10月25日発売

全18話、全3巻の構成で発売されるラジオドラマの収録。OVA「ランドロック」も上下巻発売しているのでチェックしておこう。

【音楽CD】ラストブロンクス～東京番外地 SOUND TRACKS VS CLUB REMIX

●アイノックスレコード●3,000円

10月18日発売

オリジナルサウンドはもちろん東京を代表するDJ、ミュージシャンがハウス、テクノなどクラブミュージック・リメイクがバトルを挑む。

【音楽CD】バーチャファイターキッズ サウンドトラック

●東芝EMI●2,000円

発売中

アーケード版、サターン版で使用されているキッズのかわいい音楽が、ついにアルバムデビュー。もちろんOP EDムービーの曲も挿入。

【音楽CD】ソニック・ザ・ファイターズ サウンドトラックス

●東芝EMI●2,000円

発売中

アーケードで好評稼働中、かわいいソニックたちの対戦ゲームのオリジナルサントラ。未使用曲やボーナストラックも入ってるぞ。

【音楽CD】パンツァードラグーン OVA サウンドトラック

●VAP●2,800円

発売中

OVA「パンツァードラグーン」のサントラ。ヒロイン役の白鳥由里によるイメージソングも入った、クォリティの高い一枚。

【OVA】パンツァードラグーン

●セガ エンタープライゼス●4,800円

10月25日発売

セガとプロダクションI・Gが協力して制作した日本初のフルデジタルアニメーション。ドラゴンと主人公カイルが描く壮大なストーリーは、見る人を夢に誘う最高の30分を与えてくれます。

【攻略ビデオ】セガオフィシャルビデオライブラリーVol.6 NiGHTS INTO DREAMS...

●セガ エンタープライゼス●4,800円

発売中

「ナイツ」の美しい音楽とともに「ナイツ」の世界観やキャラクター、A-LIFEなどを紹介。もちろんコース別の攻略も最終ドリームまで網羅、ハイテクニックまで丁寧に解説。ビデオの中でもナイツに会える。

©SEGA

GOODS &TOY

キャラクターグッズはゲーム人気もあって
どんどん登場。カードも要チェック！

バーチャファイター２ CDケース

●ワイコム●2,300円

こちらは「バーチャファイター２」のCDキャリングケース（８枚収納可能）。２種類あるので、好きな方を選ぼう。サターンソフトを入れて、さっそく友達の家に遊びに行こう！

バーチャファイターキッズ バーチャキッズスイング

●バンダイ●各200円

バンダイから出るスイングシリーズもキッズで３弾目。200円とちょっと高めだけどデキはとってもいいぞ！　ガシャポンでGETせよ。

バーチャファイターキッズ バトメンCコード

●トミー●200円

キッズのメンコがトミーから発売。集めて友達と勝負もよし、コレクションもよし。

友達とゲームの対戦が終わったら、今度はサイクロンを使って対戦だ！おもちゃ屋さんで。

◆商品の問い合わせ先◆

■VF２CDケース
ワイコム(株)
TEL 045-475-2242

■バトメンCコードVFキッズ
(株)トミー
TEL 03-3693-8639

■VFキッズバーチャキッズスイング
(株)バンダイ
TEL 03-3847-5107

■VFキッズテレホンカード
■VFキッズラミネートカード
アニメイト池袋店
TEL 03-3988-1351

バーチャファイターキッズ ランチボックス

●OSK●1,000円(背景なし)、1,200円(背景あり)

当アイテム限定のオリジナルCGがデザインされたお弁当箱。種類は２つ。デパート、専門店などで。今回はプレゼントもあるよ（P78）。

バーチャファイターキッズ テレフォンカード

●アニメイト●1,000円

セブンイレブンのプリカに続いて、今度はテレホンカードが新発売(50度数)。キッズのオリジナルCGイラストがとてもかわいい。最近のキッズはグッズ関係が充実！アニメショップやセガのAM施設に走ろう。

バーチャファイターキッズ ラミネートカード

●アニメイト●100円

テレカは高くて買えないよ〜と嘆くキミはこちらのラミネートカードはいかが。自分の好きなキャラクターを定期入れに入れよう。お近くのアニメショップなどでどうぞ。

今月のSEGA FREAKS セガフリークス・ザ・カード

●発売中●１袋300円（10枚入り）

今話題を呼んでいるトレーディング　カード。第１弾は好評発売中。再販はないからお早めにゲームソフトショップへ！

PC SOFT

本格的に事業展開を始めたパソコンソフト。
人気ソフトの移植の他、オリジナルもあり。

▶デイトナUSA

●発売中●9,800円（予価）●CD-ROM
●動作環境　Windows95
●必須環境／CPU Pentium 90MHz、メモリ　8MB
HDD　25MB、Nv1 互換3Dボード必須

音源ボードが入っていれば、「デイトナ〜」と歌うあの曲も聴けるぞ。サターン版の完全移植なので、UMA(馬)や逆立ちジェフリーもバッチリ。

▶バーチャコップ

●10月25日発売予定●8,800円（予価）●CD-ROM
●動作環境　Windows95
●必須環境／CPU:Pentium 90MHz、メモリ:16MB
HDD　100MB、CD-ROM　倍速

PCにガンシューティングの革命！違和感なしのマウス対応、サターン版のオプションは忠実に移植。画面解像度の切り替えもできるので安心。

▶オリジナルシミュレーションゲーム(仮)

●発売日未定●価格未定●CD-ROM
●動作環境　Windows95
●必須環境・未定

セガ第一弾のWindows対応パソコンゲームは、なんと硬派な戦争シミュレーション。舞台は第二次世界大戦中の欧州戦線。シナリオに関してもいくつかあるようで、長く遊べそう。

▶ソニック・ザ・ヘッジホッグ〜ザ・スクリーンセイバー

●発売日未定●価格未定●CD-ROM
●動作環境　Windows3.1またはWindows95
●必須環境/CPU　486SX 33MHz、メモリ　8MB、要HDD

かわいいソニックがおうちのパソコンで見れる！画面の中を動くソニックやテイルスたちの動画は完全描き下ろし。イラストはアメリカなどで使われた貴重なモノも含む80枚もの多さ。ファン納得！

▶エコー・ザ・ドルフィン

●発売日未定●7,800円（予価）●CD-ROM
●動作環境：Windows95
●必須環境/CPU:Pentium 60MHz、メモリ:8MB、HDD　10MB、CD-ROM　倍速

移植作品といっても、これはメガドライブの名作から。さらに美しくなったイルカと戯れるひとときはいかが？

その他のラインナップ

●発売中

▶バーチャファイターPC／8,800円／Windows95
元祖3Dポリゴン格闘がリミックス版とともに完全移植された。

▶ぱくぱくアニマル〜世界飼育選手権／5,800円／Windows95
ST-Vで開発された対戦落ちモノパズルの移植。

▶ソニック・ザ　ヘッジホッグCD／7,800円／Windows95
あのソニックがPCで登場。もちろんCD版の完全移植だ。

▶ワールドベースボール'96／7,800円／Windows95

●発売予定

▶パンツァードラグーン
▶セガラリー・チャンピオンシップ

© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1994, 1996　© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1994, 1996　© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996　© PLAY AVENUE 1995, 1996　© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996
© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1992, 1996

大塚製薬

今しかかけない汗がある。

FRIENDS

ウォーター・チャージ
（ポカリスエット）

あなたをサポートするNUTRACEUTICALSの大塚製薬から。
ニュートラシューティカルズ＝nutrition（栄養）＋pharmaceuticals（薬）

キミの好きなゲームは果たして何位に!?

SEGA Magazine HIT CHART 40

セガ・マガ ヒットチャート40

アーケードとセガサターンのヒットチャートを一気に40位まで紹介する当コーナー。2カ月前からの動向も一目でわかる優れもの。要チェック!

ARCADE TOP 40

集計期間 8/1〜9/30

今月	先月	先々月	ゲーム名	メーカー	ジャンル	ポイント
1★	ー	ー	バーチャファイター3	セガ	格闘	4253
2↓	1	1	プリント倶楽部	アトラス/セガ	その他	2242
3↑	4	ー	アルペンサーファー	ナムコ	体感	1937
4↑	9	ー	プロップサイクル	ナムコ	体感	1520
5↓	3	2	アルペンレーサー	ナムコ	体感	1403
6↑	8	3	シンデレラマジック	タイトー	占い・診断機	1044
7→	7	ー	ランディングギア	タイトー	体感	946
8↑	33	ー	子育てクイズマイエンジェル	ナムコ	クイズ	855
9↑	11	6	エースドライバー ビクトリーラップ	ナムコ	レース	768
10↑	14	13	ラストブロンクス〜東京番外地	セガ	格闘	751
11↑	15	10	ガンブレードN.Y	セガ	体感	722
12↓	6	4	ストリートファイターZERO2	カプコン	格闘	687
13↑	12	5	バーチャファイター2.1	セガ	格闘	676
14↓	13	7	タイムクライシスDX	ナムコ	体感	601
15↑	19	14	クイズドレミファグランプリ2	コナミ	クイズ	571
16↑	24	16	マッドタクシー	バンプレスト	占い・診断機	565
17↑	21	18	スポーツフィッシング2	セガ	その他	552
18→	18	15	バーチャストライカー	セガ	スポーツ	540
19↑	30	23	人相鑑定団	データイースト	占い・診断機	532
20↑	22	19	レイブレーサー	ナムコ	レース	514
21↓	17	9	電脳戦機バーチャロン	セガ	ACT&SHT	511
22↑	25	22	手相占いちょっとみせて	セガ	占い・診断機	508
23★	ー	ー	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘	484
24↑	32	31	スポーツフィッシング	セガ	その他	478
25↑	27	21	バーチャコップ2	セガ	体感	441
26↓	20	17	デカスリート	セガ	スポーツ	436
27★	ー	ー	スーパーGT24H	ジャレコ	レース	433
28↓	26	25	デイトナUSA	セガ	レース	421
29↑	41	33	サイバーサイクルズDX	ナムコ	レース	418
30↓	29	26	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	レース	417
31↓	23	12	鉄拳2	ナムコ	格闘	410
32↑	66	30	見てしんぜよう	カプコン	占い・診断機	406
33↑	36	20	カルトネーム	アイマックス	占い・診断機	405
34↓	31	30	エースドライバーDX	ナムコ	レース	403
35→	35	36	イントロドンドン	サン電子	クイズ	394
36↑	37	38	リッジレーサー	ナムコ	レース	361
37↑	45	40	レールチェイス2	セガ	体感	360
38↑	49	45	ガンバレット	ナムコ	体感	348
39→	39	32	バーチャファイター2	セガ	格闘	339
40↓	38	29	ダイナマイト刑事	セガ	格闘	332

SATURN TOP 40

集計期間 8/25〜9/30

今月	先月	先々月	ゲーム名	メーカー	ジャンル	ポイント
1★	ー	ー	ファイティングバイパーズ	セガ	格闘	15307
2★	ー	ー	ストリートファイターZERO2	カプコン	格闘	10824
3★	ー	ー	サクラ大戦	セガ	SLG	8223
4★	ー	ー	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ戦慄のブルー	バンダイ	SHT	7959
5★	ー	ー	ポリスノーツ	コナミ	ADV	4212
6★	ー	ー	ダークセイバー	クライマックス	RPG	2543
7★	ー	ー	三國志Ⅴ	光栄	SLG	2033
8★	ー	ー	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘	1744
9★	ー	ー	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	パズル	1338
10↓	2	ー	同級生〜if〜*	NECインターチャネル	SLG	1331
11★	ー	ー	SEGA AGES アウトラン	セガ	レース	1256
12★	ー	ー	SEGA AGES アフターバーナーⅡ	セガ	SHT	1003
13↓	5	4	グレイテストナイン'96	セガ	スポーツ	970
14↓	3	2	ときめきメモリアル〜forever with you〜	コナミ	SLG	832
15↓	7	5	サターンボンバーマン	ハドソン	ACT	784
16↓	4	3	デカスリート	セガ	スポーツ	725
17↓	10	7	野々村病院の人々*	エルフ	ADV	608
18★	ー	ー	湾岸デットヒート+リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	レース	524
19↓	13	9	バーチャファイター2	セガ	格闘	495
20★	ー	ー	天地を喰らうⅡ〜赤壁の戦い〜	カプコン	ACT	466
21→	21	30	ザ キング オブ ファイターズ'95	SNK	格闘	425
22↓	8	1	NiGHTS(ナイツ)	セガ	ACT	411
23★	ー	ー	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	SHT	405
24★	ー	ー	ホーンテッドカジノ*	ソシエッタ代官山	TAB	361
25↓	6	ー	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELEDEN	サンソフト	RPG	349
26★	ー	ー	闘神伝URA	タカラ	格闘	336
27★	ー	ー	デストラクションダービー	ソフトバンク	レース	305
28↓	1	ー	バーチャファイターキッズ	セガ	格闘	304
29★	ー	ー	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	レース	284
30★	ー	ー	麻雀四姉妹 若草物語*	ナグザット	TAB	283
31★	ー	ー	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	パズル	120
32★	ー	ー	サンダーフォース ゴールドパックⅠ	テクノソフト	SHT	119
33↑	39	33	ヴァンパイアハンター	カプコン	格闘	79
34↓	25	18	きゃんきゃんバニープルミエール*	キッド	ADV	68
35↓	9	ー	パズルボブル2X	タイトー	パズル	57
36↑	37	ー	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	SLG	55
37★	ー	ー	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテインメント	SPT	54
38↓	26	ー	ジャパンバススーパクラシック'96	ナグザット	SLG	53
39↓	20	41	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	レース	33
40★	ー	ー	ウルトラマン図鑑	講談社	その他	24

CHECK POINT ARCADE

今回のチャートは、大方の予想通り「VF3」が初登場でトップを飾った。あらゆる部分で前作VF2を超えたといえるだけあって、そのヒットぶりも2を上回るものになりそうだ。このVF3は、早くも全国大会が予定されており(P65参照)、それにむけてプレイする人もどんどん増えそうだ。

そのほか、SNKの人気格闘「K・O・F'96」とMODEL2基板を使ったジャレコの「スーパーGT24H」がチャートインした。

新キャラだけではなく、新技も増えたVF3。P27、28の最新コマンド帳をもってでかけよう!

CHECK POINT SATURN

夏の新作がややおとなしめだったサターンだが、8月下旬から9月下旬にかけてのアーケード移植作品が上位に顔をそろえた。FVをはじめZERO2、リアルバウトと格闘ファンにはうれしい一月だったに違いない。「アウトラン」もオールドファンが購入したもよう。その他では、ガンダム外伝、「ダークセイバー」などサターンオリジナルタイトルが上位にチャートイン。今後も年末にかけてこの調子を持続してもらいたい。

その再現度もいい感じだが、ペプシマンをはじめとする追加要素が楽しい一本。今が買い!

© SEGA 1993,1996 ※アーケードTOP40は、セガが運営する全店舗(約900店)の売り上げデータをもとに、サターンTOP40は、「セガサターンマガジン」集計協力店舗(8店舗)のデータをもとに、編集部独自の計算方法で算出してチャート化したものです。プライズゲームなど導入店の少ないマシンはランキングの対象から除外しています。※サターンソフトタイトル横の*印は年齢制限のあるものです。

【ジャンル表記】ACT=アクション、SLG=シミュレーション、RPG=ロールプレイング、SHT=シューティング、ADV=アドベンチャー

※このコーナーでは、可能な限り中立な立場で記事を構成するよう心がけています。他メーカーのみなさまのご協力をお願いします。

KIRIN Beverage

NOMO、缶になる。

JIVE COFFEE
American Blue
KIRIN
アメリカンブルーコーヒー

Trademarks licensed by Major League Baseball. ©MLB1996

NOMO缶発売記念、ドジャース応援大ツアープレゼント。

ジャイブの新アイテム「アメリカンブルー」発売記念の大プレゼント。クイズに正解した方のなかから抽選で、ペアで150組、総勢300名様を一気にロスへご招待、本場ドジャースの試合をお楽しみいただく4泊6日のツアーです。観戦日以外の日の過ごし方は、あなた次第。ロスを自由に満喫してください。当たったらもう、あなたは連日、超アメリカづくしです。【応募方法】応募ハガキ又は普通ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・性別・クイズの答えを書いて送ってください。◆宛先 149-68 東京中央郵便局私書箱16号 キリンジャイブ「ドジャース応援大ツアー」Z係 ◆締切 1996年11月15日 当日消印有効 ◆当選発表 当選者本人に直接お伝えいたします。

◆旅行についてのご注意 ◇資格…団体旅行に支障のない方、(ただし、おひとりは必ず18歳以上の方)また、定められた期日までに渡航手続きが完了でき、旅行同意書・保護者の同意書(20歳未満の方)のご提出ができる方に限ります。◇権利…当選権利の現金引き換え、及び譲渡はできません。◇旅行日程…1997年4月中旬出発予定/6日間 ◇国内での費用等…賞品のツアー旅行は成田空港発となります。渡航手続き費用、及び国内での交通・宿泊費、旅行中の個人的費用などはご本人の負担となります。○旅行主催/日本交通公社団体旅行東京中央支店(運輸大臣登録一般旅行業第64号)※なお、上記キャンペーンの内容、ならびにスケジュールにつきましては変更される場合があります。あらかじめご了承下さい。※ご応募いただいたハガキは返却いたしかねます。※キリンビバレッジ関係者の応募はご遠慮ください。◆190g缶希望小売価格107円(消費税抜き) キリンビバレッジ株式会社

あきかんはリサイクルへ

クイズ

ジャイブ新テイスト
「アメリカンブルー」の愛称は?

「NOM□缶」

INFORMATION 「バーチャファイター3」全国大会早くも開催決定！

「バーチャファイター3(以下VF3)」が登場して1カ月ほど経過したが、早くもVF3の全国大会「VF3マキシマムバトル森永エンゼルカップ」の開催が決定した。その概要を紹介。

店舗大会→エリア大会→全国大会、国際大会の流れで実施され、店舗大会は第1回が11月10日〜12月15日、第2回が12月15日〜来年1月15日まで予定されている。エリア大会は、来年1月19日〜26日まで、全国27エリアの主要AM店舗で開催予定。そして全国大会は来年の2月15、16日の開催が予定されている。

エントリーは10月中旬より各店舗で受付が開始される。また今回は、1　レディースクラス（女性のみ）、2　アンダー20クラス（20歳未満の男性）、3　オーバー20クラス（20歳以上の男性）という3つのクラスが設けられている。参加料はオフィシャルコマンドブック付きで200円。これはエントリー者全員がもらえる。

主なルールは、試合はトーナメント形式で敗者復活戦はなし。1P、2Pの席はジャンケンで決定。設定はノーマル3本。キャラは12人の中から1人を選び、途中変更は不可など。そのほか詳細なルールは各開催店舗で聞いてほしい。

この概要は変更の可能性があるので、詳細は近くのお店の情報をチェックしてすかさずエントリーしよう！

写真は昨年のVF2マキシマムバトル決勝大会の様子。今年はVF3で熱くなれ。

JOYPOLIS ATP5館で累計入場者500万人を突破！

セガのATP5館（東京JP（ジョイポリス）、横浜JP、福岡JP、新潟JP、大阪ATCガルボ）の累計入場者が9月中旬の時点で500万人を突破した。夏休み期間を中心に多くの若者、家族連れが訪れ、中でもお盆の間は東京JPでは入場制限があったほど。

先日オープンしたばかりの新宿JPも連日にぎわっており　セガのATPは、若者を中心に確実に定着しつつあるようだ。

写真は東京JP来場10万人目の時のもの。東京JPはオープン2カ月足らずですでに30万人を超えており、新たなスポットとして定着している。

NEWS セガ、三菱電機と共同で株式会社バーチャルゲームセンター設立

セガは三菱電機（株）と共同で、電子メールを利用したネットワークゲームサービスを提供する新会社「株式会社バーチャルゲームセンター」（以下VGC）を9月9日に設立した。

これは、インターネットのネットワーク上にあるサーバが各種のゲームを提供するシステムで、利用者はアミューズメント施設で100円ゲームをやるような感覚で、家庭や職場からゲームに参加できるというもの。

11月にサービス開始する予定だが、当初はセガ、三菱電機がそれぞれ2タイトルのゲームを投入。ジャンルとしては、囲碁、将棋系、戦術級対戦シミュレーション、クイズ、思考型ロボット対戦ゲームが予定されている。詳細はVGCのホームページを参照のこと。アドレス◆http://www.vgc.co.jp

インターネット上のゲームセンター!?　写真はセガサターンインターネット。

EVENT サターン版「ファイティングバイパーズ」メディア対抗ゲーム大会の結果は？

サターン版「ファイティングバイパーズ」の発売を記念してのメディア対抗ゲーム大会が去る9月6日、原宿のDUGで行われた。

会場には16チームが集まり、熱いバトルの結果、『週刊ファミ通』チームが優勝を手にした。また、その大会はセガAM2研パブリシティマネージャーを務められた黒川文雄氏の勇退の舞台にもなり、会場は熱気と感動でいっぱいになった。

『セガマガジン』初のゲーム大会。女性3人組という華やかなチームで臨んだが、優勝したファミ通チームに初戦で完敗。

決勝では「セガサターンマガジン」がファミ通に挑んだ。全国大会優勝者明石家サンマンを起用したが、惜しくも準優勝。

NEWS セガ、デジタルカメラ市場に参入！「DIGIO」はなんと29,800円

セガは29 800円という低価格のデジタルカメラ「DIGIO（デジオ）」を11月下旬に発売する。CCD画素数は25万画素、記録媒体は切手サイズのメモリーカード（SSFDC）を採用し標準で18枚記録が可能。また画像編集機も12月に発売予定（24,800円）。

将来的にはセガサターンやプリント倶楽部への接続も検討されている。

NEWS セガ、通信カラオケを利用したインターネットビジネスを展開

セガは、セガカラで親しまれている業務用通信カラオケ端末「スーパープロローグ21」でインターネットに接続できるキット「セガカラインターネットキット（仮）」を来春発売する。カラオケボックスでもインターネットに接続できるようになる。

遠隔地とデュエットできるシステムも開発中。今後のマルチメディア展開に注目。

セガカラ 今月の新曲情報♪

愛に帰りたい／谷村新司	極楽とんぼ／真木ことみ	/MY LI TTLE LOVER
あなたのために／松山千春	これが私の生きる道／Puffy	にがい酒／宮史郎
雨の小京都／香田晋	CIRCUS／布袋寅泰	白夜〜離したくない〜／鈴木雅之
insomnia／ROUAGE	最後の嘘／松任谷由実	Feel My Herat／Every Little Thing
IN YOUR EYES／D＆D	さよならゲーム／浜田省吾	冬の河／チョー　ヨンピル
美しい大地よ／山本譲二	桟橋／石原詢子	flower／L'Are〜en Clel
オトコのコオンナのコ／小泉今日子	倖せのかたち／THE ALFEE	BODY-CATION／久保田利伸
orion／RAZZ MA TAZZ	SCARS／X JAPAN	未来の扉／松田聖子
海峡かもめ／真木由布子	Swallowtall Butterfly〜あいのうた〜	Moon Light Lover／サザンオールスターズ
鏡月／原田有望	/YEN TOWNBAND	メロディー／西田ひかるwith加藤和彦
鏡のドレス／酒井法子	save your dream／華原朋美	もし、もう一度戻れるなら／松田聖子
カサブランカ・グッバイ／鳥羽一郎	千姫／市川由紀乃	夢織り酒場／多岐川舞子
ガッツでバンザイ！／ザ・マイクハナサーズ	次の夢／久宝留理子	REMEMbER ME?/KINE NAOTO
清き流れ／北島三郎	次の夢／中西圭三	Supproterd by TETSUYA KOMURO
CLASSIC／JUDY AND MARY	DNA／川本真琴	Ladies＆Gentlemenダンスで行こう！
Close to the night／大賀埜々	ディスカバリー／FLYING KIDS	/ザ・マイクハナサーズ
GET MY LOVE！／MAX	どうしようもない僕に天使が降りてきた／槇原敬之	YELLOW YELLOW HAPPY/ポケットビスケッツ
恋心／相川七瀬	NOW AND THEN〜失われた時を求めて〜	

©SEGA 1991

SPECIAL REPORT

第34回アミューズメントマシンショーレポート

去る9月12〜14日の3日間、幕張メッセにて第34回アミューズメントマシンショーが行われた。秋から冬にかけて登場する各社の新作を紹介していこう。

ナムコ

冬に備え、「アルペンレーサー2」が登場。そのほかにも「アクアジェット」や「TOKYO WARS」など、大型筐体の出展が目立った。かなり燃えそうな新作がズラリ！

3Dを使った斬新なパズル「ダンシングアイ」。

コナミ

"グラディウス"シリーズ最新作となる「ソーラーアサルト」は3Dシューティングで登場。ショー当日は50インチモニターと稼動筐体でプレイでき迫力満点。レースものは「GTI CLUB」、「ワインディングヒート TWIN」。

パズルゲームでは「対戦ぱずるだま」の進化版「対戦とっかえだま」が登場。そして人を引きつけていたのがときめきメモリアルのプライズ商品。秋から冬にかけての新商品は、一段とソソります。その後ろにはコナミ新作のプライズ筐体が。またビデオ展示のみだったが、新しい3DCG基板"COBRA"を使った3D格闘ゲームを発表。なめらかな動きに驚かされた。

セガブース徹底チェック！

セガ

最も来場者の目を集めたブースの1つがセガエンタープライゼスだ。すでにアミューズメントスポットで稼動していたところがあったにもかかわらず「バーチャファイター3」は連日順番待ちの長い列ができていた。そのほか、体感筐体ものの新作3タイトル、大型ダービーメダル機の新作、「プリント倶楽部」に続く名刺自販機「ネーム倶楽部」など、ビデオゲーム以外でも注目作が目白押しだった。それではセガブースを細かくチェックしていくぞ。

話題集中!! バーチャファイター3

VF3はもちろんのこと、新型筐体のメガロ410とブラストシティもあわせて展示されていた。そしてVF3のプロモーション用ハイエンドCGビデオ（P20）も大画面で流されており、常に注目の的だった。

体感ならこの2タイトル

ツーリングカーレースを題材にしたレースゲーム「セガ ツーリングカー チャンピオンシップ」（上）と、ヤマハ発動機とのタイアップによるマリンスポーツ「ウェーブランナー」（下）は体感ゲームの老舗メーカーとしての真価がうかがえる2タイトルだ。

©SEGA

SNK

SNKは隠し玉の「サムライスピリッツ天草降臨」が盛り上がっており、並べられた50インチ筐体には常に対戦者が絶えない様子だった。「風雲STB」の新キャラ“ロサ”は要チェック。

SNKブースでは大型シミュレータMFX2000の出展が人目を集め、行列を作っていた。ネオジオワールドがもっと楽しくなりそうだね！

タイトー

「ファイターズインパクト」大会が大々的に行われていた。新作「パズルボブル3」も見逃せない！

データイースト

「エアウォーカーズ」「クイズ おまえにPIPONチョ！」ほかを出展。「スタンプ倶楽部」も長蛇の列。

カプコン

CPシステムIII第一弾「ウォーザード」、CPSII最新作「X-MEN VS ストリートファイター」が人気の的。「ストリートファイターEX」は3Dもの。

テクモ

モデル2使用の「デッドオアアライブ」が期待の新作！　もちろんゲーム大会も行われたぞ。ビデオ　ポスターの配布には列ができ、ファンサービス旺盛なブースでした。馬ゲーファンには「ギャロップレーサー」というポリゴン馬の新作も。固定ファンをがっちりつかんでました。

サンソフト

何たってキャラクターがかわいくって魅力たっぷり！　期待度の高い新作格闘ゲーム。全体的にぱすてるちっくな雰囲気がかわいいよね。麦ちゃんとまるるんがたまりません。会場でもまるるんを使ってる人がかなり多かったなぁ。考えることはみんな同じなのか？「わくわく7」デカバッグは目立ってました。

アトラス

ST-V対応のビデオゲーム「プリクラ大作戦」を出展。かわいいクララとキララ……とグレイが活躍するアクション。サターンでも出るのがうれしいね！

ジャレコ

「セカンドアースグラティア」というシューティングを発表。クォータービュー視点が新たな刺激となりそう。

サミー

人気の定番「ハイパーリアクション」の2を発表。女の子たちがこれまたカワイイぞ。

ビスコ

通信対戦麻雀ゲーム「雀々しましょ」を発表。ぷりち～な女の子と一緒に麻雀しましょ♥

バンプレスト

新作プライズと筐体を展示。プライズ商品、残さずGETしようぜ！

こんなのも

ビデオゲーム以外では、早押しクイズ「マジカル頭脳パワー」（右）と名刺自販機「ネーム倶楽部」（左）が目立った。

プライズにも注目

プライズ商品を集めたコーナーもあったぞ。「ナイツ」人形（右）も人気商品になりそう。

今後の注目タイトル

今後の注目作として、まったく予告なく展示されたセガ初の体感スキー筐体「セガ・スキー～スーパーG（仮）」（左）と、モデル2を使ったハイクオリティなCGを駆使した大型ダービーメダル機「ロイヤルアスコットII（仮）」（右）が挙げられる。この2作についての詳細は次号で紹介する予定だ。

最後はコレ！

最後はまろん、めろん、びとらのコスプレでキメ！

ロッテアイスクリーム

スマートな人は、もう気づいてる。アイスの進化。

カラダにやさしいシュガーレス。

アイスの世界の常識を塗りかえる、シュガーレスアイスの誕生です。
ロッテ独自の技術により、砂糖はもちろん、
ミルクの中の糖類までも完全カット。
ミルク感あふれるクリーミーな味わいを実現しました。
バニラカップはカロリー25％カット。（当社比）
さらに、**チョコバニラバーは、**
シュガーレスアイスとシュガーレスチョコが
一体化した究極のシュガーレス商品。
カロリーを30％もカットしています。（当社比）
ダイエットを考える人にも、健康を気づかう人にもぴったりな、
ゼロ・シュガーレスアイスです。

カロリー30％カット

120円
ゼロ・シュガーレスチョコバニラバー
清涼感あふれるシュガーレスバニラアイスにシュガーレスチョコをコーティング。

カロリー25％カット

380円
ゼロ・シュガーレスアイス マルチカップ
90mlの小カップシュガーレスアイスが4個入ったマルチタイプ。

カロリー25％カット

130円
ゼロ・シュガーレスアイス
低カロリーでもクリーミーでミルク感あふれる味。日本初のシュガーレスアイス。

sugarless
ゼロ・シュガーレスアイス

この商品は糖分を全く含んでおりません。替わりに使われている還元乳糖には、体内で吸収されにくい特質があるため、まれではありますが一部の方には、多くお召しあがりになると体調によりお腹がゆるくなる場合があります。その場合は召しあがる量を少なめにしてください。
ご質問がございましたら、ロッテお客様相談センターあてにご連絡ください。　電話03−3375−1211

ロッテアイスクリーム 25周年 キャンペーン

おいしいだけじゃない。うれしいもあげる。

〜ロッテアイス25年目のありがとう〜　**抽選で毎月毎月750名、総計3.750名様にプレゼント！**

A賞 DCギフトカード（5,000円分）
抽選で毎月250名様　総計1.250名様にプレゼント!!

B賞 安室奈美恵オリジナルテレカ3枚組セット
抽選で毎月500名様　総計2.500名様にプレゼント!!

【ダブルチャンス】
なおB賞はA賞のもれた方から再度抽選させていただきます。

応募方法：対象商品のLマーク「300円分」を1口として、官製ハガキまたは応募ハガキに貼付し、住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお送りください。
- ゼロ・アイスカップ（130円）は2枚で1口分、4枚で2口分となります。
- ゼロ・チョコバニラバー（120円）は3枚で1口分、5枚で2口分となります。
- ゼロ・ミニカップマルチ（380円）は1枚で1口分、2枚で2口分となります。
- ミニカップマルチ1枚とアイスカップ1枚または、ミニカップマルチ1枚とバニラバー1枚で2口分となります。

期間：平成8年9月〜平成9年2月末日（消印有効）
- 第1回締切り：平成8年10月末日　以後毎月末日締切り
- 最終回締切り：平成9年2月末日

送り先：〒164-15ロッテアイスクリーム「25周年記念キャンペーン」ゼロSE係
発表：厳正な抽選により当選者を決定、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

クレープではツバサとタッキーグッズが雪見だいふくでは榎本加奈子グッズが当たります。
[それぞれA賞はDCカード5.000円分1.250名様B賞はツバサとタッキーグッズまたは榎本加奈子DJバック2.500名様]

けっこう使えるC.C.レモンホームページ http://www.tfc.co.jp/hiroba/ad_board/suntory
製造・販売 サントリー株式会社／サントリーフーズ株式会社

SUNTORY

C.C. Lemon

50 ... wo ... can.

ゲンキなレモン。
シーシーレモン。

1缶（350mℓ）にレモン50コ分のビタミンC

欲しいグッズをキミの手で実現させよう！

新 商品開発委員会 Vol.1

新☆商品開発委員会とは？

（前回までのあらすじ……）知る人ぞ知る、セガオリジナルコミュニケーションペーパー「セガジャック©ミントスタッフ」にて好評連載されていた「商品開発委員会」が、装いも新たに「新☆商品開発委員会」となりました。みなさまのご意見をよりいっそう実現することを目指し、メンバー一同身を粉にしてがんばっていきますので、よろしくお願いします。

PRESENTED BY S.K.I BUPPAN TEAM

「新☆商品開発委員会はあなたの声を大切にすることをお約束します」

図解!? グッズができるまで

ソニックの指輪がほしーっ！

読者の声

ハガキ

企画書

セガマガジン

SEGA Magazine

セガへ

新☆商品開発委員会物販チーム（S.K.I BT）

やっちゃいましょう

ほしーい

在庫残さないでね

む

無事通過 すると…

ジャーン!!

実際にアイデアが商品に採用された方には、その完成品をだれよりも早くお届けします。

今あるのは、ソニックをデザインしたリングとイアリング これに続くものは……？

やっぱり読者のみなさんがほしいものをお届けしたいのです。本当にほしいものをお届けするためにぜひお便りをください。きっと期待にお応えできるようがんばります

新☆商品開発委員会 S.K.I BT 特別対談

◆むらまつ（以下〝む〟）今年の新入社員。2〇歳♀。紅一点。まだまだこれから。
◆ヤスカワ（以下〝ヤ〟）今年で4年目。2〇歳♂。ただのセガマニア。
◆みっちゃん（以下〝み〟）おじさん。2児のパパ。この中で一番えらい。

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

む　今回から始まりました「新☆商品開発委員会」です。これから3人でどうしましょう？
ヤ　とりあえず　むらまっちゃんこーちゃ買ってきて。
み　あ、私もお願いします。私はコーヒーで。
む　はーい。
（5分後）
む　このページは、左図の通り　読者の方々の提案をもとにセガグッズを作ってしまおう！　というコーナーです。
み　おハガキなどでご応募いただいたいろんなアイデアをこのページで紹介して、いいものはセガで作っちゃいます。
ヤ　奇抜なアイデア・ハイセンスな商品企画などなど、よろしくお願いします。

応募方法

当委員会では、常時みなさんのアイデアを募集中です。
あなたがほしいキャラクターグッズ（セガのものね）、あれば便利だと思うグッズなどを当委員会まで送ってください。
応募方法は、はがき・企画書・電子メール・商品サンプル等、何でもかまいません。（直訴状持ちこみはちょっと……）すばらしいアイデアをお待ちしています。
これは、というアイデアは当委員会で検討し、実現化に向けて動き出す予定です。その辺は今後当コーナーで紹介していきます。
◆はがきなどは右のあて先まで。
◆電子メールは「AkahoriT@koj.sega.co.jp」まで。
商品アイデアのほか、はげましのお便りや質問などでもOK。よろしくお願いします。

あて先

〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
羽田菱信ビル2F
㈱セガ・エンタープライゼス
AM施設グループ新規営業事業部
「新☆商品開発委員会」係まで

©SEGA 1991

Asahi
SOFT DRINKS

日本全国
十六茶

おまたせしました
ペットボトル 2L
新登場

紙パック250ml
(80円)

缶340g
(107円)

PET2L
(330円)

PET1.5L
(300円)

( )内価格は希望小売価格、消費税別です。

16種類の原料をブレンド。

お茶どうぞ
十六茶
じゅうろくちゃ

アサヒ飲料株式会社

風味がよくて、飲み口、あと味がさわやか。そのわけは、ハトムギ、緑茶、大麦、玄米など16種類の原料をバランスよくブレンドしているから。すっきり、さっぱり、実に飲みやすい。だから、いろんな食べものとの相性がいいんですね。

あきかんは、リサイクルへ。

SEGA Magazine

誌上通信販売

SEGAのオリジナル商品を、家にいながらにして手に入れられちゃう要チェックのコーナーだよ。
今回は新作満載で登場だ！
さあ、君の欲しい物はいったいいくつあるかな？

お手軽ョ。

NEW

鈴木 裕 デザイン監修
「VIRTURE FIGHTER 3」Tシャツ
各1枚 **¥2,000**（税込）

鈴木 裕の監修による今回のTシャツは「眼 目 め」のひと味違ったデザインだ。
前面と背面がまったく同じデザインで作られていて、ちょっと得した気分になるよ。
分かる人に着て欲しいっ！

サイズ フリー 日本製

1.VF3 Tシャツ A（ジェフリー・リオン・影丸）

バックスタイル

2.VF3 Tシャツ B（晶・葵・舜帝）

3.VF3 Tシャツ C（ウルフ・サラ・ラウ）

4.VF3 Tシャツ D（ジャッキー・パイ・鷹嵐）

Virtua Fighter 3

©SEGA 1993, 1996

NEW

5.ジョイポリスセット ¥3,000（税込）

ジョイポリスのロゴがTシャツになった！肩のワンポイントがおしゃれでしょ？
キーホルダーとピンバッチ、それにいろいろなアトラクションのロゴステッカーまで付いてこの値段。わくわく楽しいセットだよ。

JOYPOLIS ＋ ＋

●キーホルダーはプラスチック製、ピンバッチは白地に紺のロゴ。ロゴの縁はシルバーで盛り上がった感じに仕上がっているぞ。

POWER SLED
BEAST IN DARKNESS
FORTUNE MUSEUM
Treasure Panic
THE CRYPT
RAIL CHASE THE RIDE
JOYPOLIS

●ジョイポリスでお馴染みのアトラクションのロゴがずらり！君はいくつ制覇したかな？

ご注文締切：11月8日［ご注文とお支払をこの日までに完了してください。］ **商品発送：11月下旬頃**

※ただし限定数に達した場合は、締切日前でも終了させていただきます。

NEW

6.「ラストブロンクス」Tシャツ

¥2,000（税込）

AM3研のオリジナルデザインによるこのTシャツ、バックになんとボスキャラの「レッドアイ」が……！う～ん、これぞ3研のセンス！渋くきめてみたい君に。

サイズ　フリー　日本製

バックスタイル

カワイーかも。

7.ソニック リング&イヤリング

（シルバー製）**¥4,500**（税込）

商品開発 第1弾 委員会

ついに、読者のみんなの声から商品ができたよ。ソニックファン待望のイヤリングとリング。しかもスターリングシルバーを使って贅沢に、大人っぽく仕上げてみた。写真では伝わらないだろうけど、ずっしりと心地よい重量感だ。大好きなソニックとかたときも離れたくない、そんなすてきな君に。

限定200

※スターリングシルバー：
強度を増すために925／1000の精度で作られたシルバーのことをいいます。

リングはさりげなくフリーサイズ。

VIRTUAL ON CYBER TROOPERS

ガレージキット

（完成品）

「SEGA JACK」誌上でテムジンを紹介したら、注文が殺到して製造が追いつかなくなってしまったという伝説の一品、再び登場！今回は「バイパーII」も仲間に加わったぞ。
レジンキャストのフル可動モデルだから、どんなポーズも思いのまま。

※一体一体手作りのため、お届けまで2ヶ月程かかる場合があります。あらかじめご了承ください。

■1／144スケール、頭頂高：テムジン／約105ミリ、バイパーII／約109ミリ　レジンキャスト製、ポリキャップ、ボールジョイントを各関節に使用したフル可動モデル、エッチングパーツ付属、デカール付属

■原型制作：菅　義弘（C.M.A）

追加限定100体

8.テムジン　¥30,900（税込）

NEW

限定100体　■原型制作：赤羽　一宏

9.バイパーII　¥30,900（税込）

©SEGA 1995 1996.

松尾さんのお薦めはこれだ!!

～東京ジョイポリス編～

東京ジョイポリスセガソニック&テイルスのおすすめはセガオリジナル**"セガソニックぬいぐるみ"**です。ちょっとの間お店から姿を消してましたが、皆様の熱いご要望に応えて、華麗に復活！大きさ、クオリティーなどはファンも納得の出来映えです。一度見に来て!!そして、あなたのお部屋にソニックを連れて帰ってネ。

東京ジョイポリス
セガソニック&テイルス
インフォメーション担当
松尾　智子

この大きなソニックは、セガの大型施設で待ってるよ！¥8,800

通販追加商品

10.「SEGA JACK」創刊号～5号・5冊セット　1250円（税込）…「セガマガジン」の前身として、95年7月から約一年間発行。セガファンは研究の価値アリ！（申込は通販のハガキでどうぞ）

お申し込み方法

1.ご注文

次のいずれかの方法で商品をご注文ください。

●綴じ込みの通信販売専用ハガキをポストへ投函する
●綴じ込みの通信販売専用ハガキをFAXで送る
FAX（03）3324-6107　24時間受付
※ボールペンかサインペンではっきりご記入ください。
●電話で予約する
TEL（03）3324-6136　月～金10:00～18:00
※ご注文は先着順に受け付けます。

※万が一商品の限定数を上回ってしまった場合は、大変恐縮ですが、他の商品に変更していただくか、代金をご返却させていただきます。

お申し込み締切：11月8日
【ご注文とお支払をこの日までに完了してください。】
商品発送：11月下旬頃

2.お支払

下記の方法で代金をお支払ください。（代金先払になります）

●銀行振込：下記口座あてお振込ください。
三和銀行　永福町支店　普通1055534
口座名義　株式会社ミントスタッフ
●郵便振込：もよりの郵便局からお払込ください。
口座番号　00190-8-75235
株式会社ミントスタッフ　通信販売係
●現金書留：代金は必ずおつりのないようお願いします。
送り先/〒156　世田谷区松原1-38-28 松原片桐屋ビル3F
株式会社ミントスタッフ内　「セガマガジン」通信販売係
通信販売注文ハガキを同封していただいても結構です。
※大変恐縮ですが、いずれも手数料をご負担ください。

※締切日までに入金が確認されませんと、商品は発送できませんのでご注意ください。特に郵便払込、現金書留でのご送金は入金確認に時間がかかりますので、1週間前までに手続きをお済ませください。

3.お届け

11月下旬頃のお届けになります。
※「テムジン」「バイパーII」のガレージキット（完成品）に関しては12月下旬迄お時間をいただく場合もあります。あらかじめご了承ください。

■配送手数料
全国一律、注文個数にかかわらず650円とさせていただきます。

■商品の返品　交換
●お届けした商品に不都合があった場合、商品到着後10日以内にご返送ください。
●輸送中の傷や汚れについては当社で責任を持って交換いたします。送料着払いでご返送ください。
●次の場合、返品　交換はお断りいたします。
開封した商品、箱や袋のない商品、商品札を切り取ってしまった商品
一度使用した商品
お客様のもとで傷や汚れが生じた商品
セット商品のうちの一部商品をセット以外の商品へ交換すること
商品発送後、10日以上過ぎた商品
●お客様のご都合で交換をご希望の場合は、送料はお客様ご負担になりますのでご了承ください。
※返品　交換の際には、必ず商品に同封してある「返品　交換連絡票」を添えてお送りください。

お問い合わせ　（株）ミントスタッフ「セガマガジン」通信販売係
〒156 世田谷区松原1-38-28 松原片桐屋ビル3F　**TEL:(03)3324-6136　FAX:(03)3324-6107**

ucc

ハワイで羽のばそ!

上には上のスーパープレゼント

UCCスーパー飲んでハワイに行こう!

A賞 JTBで行く
ハワイ4泊6日の旅
またはJTB旅行券 10万円分
50枚1口／抽選で合計100名様

B賞 1 SEGASATURN™ セガサターン +「エネミー・ゼロ」
2 新作ソフト4本セット
①エネミー　ゼロ ②NiGHTS
③サクラ大戦 ④バーチャコップ2
1、2 のいずれかをお選びください。
20枚1口／抽選で合計300名様

C賞 現金 10,000円
5枚1口／抽選で合計3,000名様

W賞 オリジナルテレホンカード
A～C賞にもれた応募者全員の中から抽選で16,600名様

合計20,000名様に当たる!

【応募方法】対象製品についている羽シールを集めてください。応募ハガキか官製ハガキに、A～C賞の中からご希望の賞・※口数と住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を明記し、規定数分のシールを貼ってご郵送ください。＊B賞にご応募される場合は、1 2の希望もご明記ください。【抽選　締切】<1stチャンス>抽選は ① 1996年9月末日締切 ② 同10月末日締切 ③同11月末日締切の3回。各回ともA賞25名様、B賞75名様、C賞750名様を選びます <2ndチャンス> 1stチャンスのはずれハガキから各賞ごとに再抽選。A賞25名様、B賞75名様、C賞750名様を選びます。<Wチャンス> 1st＆2ndチャンスともにはずれたハガキすべてをまとめて抽選。【発表】A賞当選者には直接ご連絡いたします。その他の賞は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。【宛先】〒100-91 東京中央郵便局私書箱966号「UCC上には上のスーパープレゼント」SM係【問合わせ先】Tel.（東京）03-3668-3203 または（神戸）078-351-0050 ※1枚のハガキにシール10枚でC賞を計2口、同じくシール25枚でB賞とC賞を各1口…といった応募もできます。●旅行主催はJTB（株式会社日本交通公社／運輸大臣登録旅行業第64号）です。●当選の権利は換金・譲渡できません。●旅行と賞品は都合により変更となる場合があります。●UCC社員および関係者の応募はご遠慮ください。

◀これが応募シールだ!

UCCスーパーオリジナル
UCCブラック無糖
UCC缶コーヒーオリジナル

キャンペーン対象製品

■セガサターンは日本国内用のものです。 ■インターネット「Ucc Café Café」もご覧ください。（http://www.ucc.co.jp）

UCC上島珈琲株式会社

SEGA JACK RETURNS

PAGE JACK

COME BACK ISSUE

ページジャック

1 REENTRY

SONIC MANIA!

池田さんち訪問ツアーレポート

連載 MMB TIPS

and more!

岡山市／P N.アッキーさんのハガキ

セガジャックとは？

昨年8月に創刊され、少ない部数と素人くさい編集が一部熱狂的ファンを生み出したセガ監修の情報誌。セガ社員自ら取材をし、筆をとるという暴挙も無料配布の"社外報"ゆえに大目に見られていたが何の間違いか販売化が決定。今「セガマガ」として世界に羽ばたく!!

SONIC MANIA!

池田さんち訪問ツアーレポート

本誌の前身『SEGAJACK』の読者にすっかりおなじみのソニック収集家「池田さんご夫妻」。セガマガ編集部は本誌の創刊を記念して(?)、池田さん宅訪問ツアーを企画。「世界一のソニック収集家に会いたい!」という5人の読者を引き連れ、おじゃましてきたのだ。

そもそも池田さんご夫妻とは?

昨年の8月に『SEGAJACK』が創刊されるやいなや〝自称世界一のソニック収集家〟と名乗りを挙げ自慢のコレクションの数々を写真で投稿。編集部はすぐさま取材を敢行し、第3号でとりあえず特集を組んでみたら大反響。以降、読者ページの「自慢のコレクション」コーナーに毎回名前をのぞかせローカルな有名人に。2人の存在は『SEGAJACK』読者ページの活性化につながり、セガにとっては恩人でもあるのだ。最初は奥さんがソニック好きで、集めているうちにダンナがトリコになってしまったという熱々の新婚さんだ。

さて池田さんの地元である埼玉県志木駅にて集合したツアーご一行様。当日は快晴に恵まれ、空の色もソニックブルー! さあ目指すは世界一のソニック御殿だ。

池田さんのコレクションのモットーは「気に入ったものは何としても手に入れる」。レアなモノでも「欲しい」と思わなければダメ。

期待に胸を膨らませ、一歩池田さん宅に入るや、いきなりリビングにノニックバージョンの「UFOキャッチャーミニ」の姿が! 早くも度肝を抜かれる参加者の面々。

そしていよいよ一部屋まるまるソニックに捧げられたコレクションルームへ……「!!!」。しばらくの間聞こえるのは驚声とも溜息ともつかぬ「すごい……」の声ばかり。もうまさにどこを見渡してもソニック、テイルス、エッグマンだらけ。「それじゃちょっとお茶でも」と出されたお菓子も「ソニッククッキー」という凝りよう。

きれいに整頓されたぬいぐるみの数々。写真に写っているのはほんの一部で「正確な数は自分でもわからない」とか……。

池田さんご夫妻(前列中央　左)を囲んで、参加者一同でパチリ。水村(妹)さん(前列右)、中列左から田君、水村(姉)さん、後列左から、茶畑君、渡辺さん。みんなパイロット版のころから『SEGA JACK』を応援してくれた大切な読者さん達なのだ。セガマガに生まれ変わっても応援してね。

参加者だって負けていません。「せっかく池田さんに会えるのだからがんばって作りました」と水村(妹)さんからしずしずと差し出されたのは手作りのソニッククッキー。これには池田さんも大感激!

イラストギャラリー

広島県/P.N テルシン小宮さん
ハニーとグレースを新鮮なタッチで描いてくれたテルシンさん。涼しげなこのイラスト、ポーズが特にいいですね。実にセンスよし。

岐阜県/細江房子さん
こりゃまた美形のウルフだね。奥さん相当のウルフ好き

栃木県/檜山高志さん
檜山さんのエアブラシドローイングコレクション3連発。 どう? 素敵でしょ? ナイツとソニックの素敵な空中遊泳に心が洗われる私であった。

兵庫県/P.N.とらまるさん
ジャッキーの凛々しい御姿と共にお祝いの言葉をいただきました。ありがとう

東京都/P.N.川口さん
点描でナイツに挑戦した川口さん。本人は納得いっていない様子だが、いやいや、結構いい味出てるじゃないですか。「勇気のイデア あなたにもあるはず」なイラストになってますよ。

東京都/P.N.テトリスの鬼さん
ソニック登場から5年。早く感じる? 遅く感じる?

東京都/P.N.るーくさん
もうすぐサターンでも遊べるはず 楽しみにね。

今月の世界遺跡

東京都昭島市/るーくさん
なぜかストーンヘンジを前に茫然とたたずむソニック シュールな雰囲気の中に漂うこの意味のナサは一体どうすればよいのだろうか。編集部一同を悩ませた今月一番の問題作。

本文でも紹介している水村(妹)さん渾身の手作りクッキー。池田さんは「食べるのがもったいない」と冷蔵庫へ直送。永久保存となった。

ソニックを愛する気持ちがあれば…

「コレクションでは勝てないけれど、ソニックへの愛情は負けません」という田君はソニックのレア本を、参加者唯一のセガ社員T橋はソニックのオリジナルイラストがうれしい社内報の表紙のコレクションをそれぞれ池田さんにプレゼント（社内報の中身は社外秘なのであしからず）。ツアーは終始なごやかな雰囲気でした。

参加者はほとんどが初対面だったけれど、ソニックを愛する気持ちはみんな同じ。趣味が同じなら心が通じるのも早いのだ。というわけで、このあと酒好きのT橋が先頭に立って一同、一杯やって帰ったのは言うまでもありません。また、みんなで遊びに行こうね!!

数あるアイテムの中でも最も池田さんが大事だという　大島センセー直筆のイラスト。オークションで獲得したファン垂涎の一品。

国内外で販売されたおもちゃやアクセサリーはもちろんセガの販促品までそろっている。

SONIC TEAMからのコメント

「いやーしかし本当すごいですね。嬉しいですよ。僕らが知らないグッズが沢山ある。日本で手に入るものはほとんど網羅してるんじゃないかな。今度はレア度が高い海外ものなんかにもチャレンジしてほしいですね」（中氏）

「直筆イラストは僕があるイベントのオークション用に作成したもの。額も自分で買ったんですよ。その後誰の手に渡ったか不明でしたが池田さんみたいな人に大切にされていて僕もとても嬉しいです」（大島氏）

SONICMANIA募集!

池田さんコレクションにソニックチームも大感激！　全国のソニックマニア諸君、セガマガジン編集室「ソニックマニア係」までお便りを！

なにわソニック

「ソニックが大好きなのでこんな髪型にしました。」という大阪在住の18歳の女の子。この髪型にしてからどこへ行っても「それえぇな～」と声をかけてくれるそうで、本人はいたって大満足。そんな彼女、近々ハリネズミを飼う予定らしい。「本当はヤマアラシが良かったのですがかなりデカイらしく散歩するのが命がけになりそうなので断念しました」とのこと。くれぐれもハリネズミを青く塗らないようにね。

見よ！　デニスロドマンもビックリのこの頭を！　この頭でセガのお店に面接へ行き、当然のごとく断られた彼女。髪を伸ばして出直す予定アリ。

MMB TIPS

こんにちは！　ごぶさたしてますMMBです。このコーナーでは私達の近況や裏話、最近気になること等などをみなさんにおしゃべりしちゃおうと思っています。セガマガ読者のみなさん、今後ともよろしくね！

実は隠れマックユーザーのまろん。最近出た黒マックに憧れつつ、型落ちしたパフォーマーを操る。左は彼女の作品（?）の1つ。

一番乗り隊

日本に何人の「自称セガマニア」がいるのか定かではないが、「セガマニアBEST10」をつけるとしたら上位にランクインすること間違いなしの3人を紹介しよう。彼らの名は「一番乗り隊」。真夏の横浜、極寒の新潟などセガのテーマパークにすべて一番乗りを果たしている強者どもである。7月の「東京ジョイポリス」のオープン時には台風の中、1週間前から座り込みを敢行。たしなめられて引き揚げたものの、まんまとプレオープンに招待され、社内での知名度は上がる一方。「新宿」にも間違いなく一番乗りを果たすであろう彼らは一体どこまで行くのか。

お台場でただひたすらにオープン日を待つ坪井君（手前）と佐山君。質素な食事のあとが哀れみを誘う。

『SEGAJACK』の表紙をパロった坪井君の『SEGA JOKE』。全ページ完全版を目指し現在も制作中。

お便り・企画大募集!

PAGEJACKはその名の通り読者のみなさんに乗っ取ってもらおう！　というページです。みなさんのお便りがこのページの原動力となりますので、面白いと思ったコーナーにはガンガン応募してくださいね。募集コーナーは……

■イラストギャラリー
□ ソニックマニア大集合！
■ MMBへのファンレター
□ この人と一杯交わしたい！
■ この人に会いたい！
□ セガのそこが知りたい！
■ 街でみかけたちょっといい話
□ 私のコレクション自慢

などなど、あなたのオリジナル企画でもまったく問題なし。個人的には編集部への励ましのお便りなんかもらっちゃうと徹夜の作業にも気合が入るので大歓迎。さぁ今すぐ君の思いのたけをハガキにぶつけ、ポストへ走ろう（切手も貼ってあるか確認してね）！

あて先

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）5F
セガマガジン編集室
「PAGE JACK」各コーナー係まで

SEGA Magazine セガマガジン

創刊記念 総勢280名に大プレゼント

NO.1 セガサターン本体

提供　セガ

▲3名　『セガマガジン』の創刊を記念して、セガサターン本体をなんと3名にプレゼントしちゃう。アーケードからの移植ラインナップも充実してるし、この機にGETしては？

NO.2 セガサターンTHEイス

提供　セガ

▶3名

春のキャンペーンで手に入らなくて涙を飲んだそこのキミ。手に入れるチャンスはもうきっとそうそうないぞ!? 大きさ、座り心地、触り心地ともに満足のいくクッション。今ここで手に入れるのだ。

NO.3 サターンソフト「WIPE OUT」

提供　ソフトバンク

▲5名　創刊記念にソフトバンクからは自社ソフト3本立てで。まずは定番人気の海外ゲーム「WIPEOUT」から。

NO.4 サターンソフト「デストラクションダービー」

提供　ソフトバンク

▲5名　〝レース〟という概念がひと味違うこのゲーム、ハマリ度はかなり高いぞ。キミの車は何秒耐えられるかな？

NO.5 サターンソフト「AI将棋」

提供　ソフトバンク

▲5名　ソフトプレゼントのシメは「AI将棋」。将棋が好きな人ならいつまでも遊んでいられる、スタンダードなソフト。

NO.6 サターン版「バーチャファイター」販促ポスター

提供　セガ

10名▶　今となっては見ることすらかなわないほどレアなのでは。寺田克也氏の重厚なポスターはバーチャファンのコレクターズアイテム必至でしょう。

NO.7 「バーチャファイター」ファイナルバトルポスター

提供　セガ

20名▶　「バーチャファイター」の大々的な大会として名を馳せたファイナルバトルの告知用ポスター。今となってはこのポリポリが懐かしくさえある。

NO.8 「バーチャファイター2」エターナルバトルポスター

提供　セガ

10名▶　こちらは2のエターナルバトル。2のキャラが好きな人はぜひこちらの告知用ポスターをどうぞ。3の闘いも、今から楽しみだね。

NO.9 「セガラリーチャンピオンシップ」ポスター

提供　セガ

20名▶　これはタイムアタック大会開催時の告知ポスター。セリカGT-FOURとランチアデルタのかっこいいCGは部屋のインテリアにも合いそう？

NO.10 キリンジャイブカップポスター

提供　セガ

5名▶　5枚しかないレアなアイテム！セガの代表的レースゲームの大会告知ポスターだよ。これは普通じゃちょっと手に入らないかも？

NO.11 ペプシジャパンカップポスター

提供　セガ

3名▶　夏に行われた「ファイティングバイパーズ」の大会告知。ピッキーファンにはのどから手が出るポスターかも？　3枚しかないから貴重だよ。

右ページの応募方法をよく読んで応募してね!!

NO.12 鈴木裕氏サイン入り「バーチャファイター3」オフィシャルガイド

提供 セガ

◀10名

「バーチャファイター３」の本で、書店で売られているものではこれが唯一のセガオフィシャルガイドブック。オフィシャルだけに、AM2研の鈴木裕氏完全監修という、まさにパーフェクトな豪華本。中も全ページオールカラーというぜいたくな内容に、今回鈴木裕氏に直筆サインまで入れてもらいました。これは限定10冊のプレミアもの！ セガマガだけのプレゼントだよ（写真のものはサインは入っていません）。

NO.13 「ファイティングバイパーズ」特製バンダナ

提供 セガ

◀10名

バイパーズのグッズはデザインがかっこいいものが多いけれど、これもその１つ。何だか使うのがもったいないような？

NO.14 「バーチャファイター3」パンフレット

提供 セガ

27名▶

ショーなどで配られる新作のパンフ。「バーチャファイター３」だから、手に入れておきたいよね。

NO.15 「電脳戦機バーチャロン」攻略本

提供 ソフトバンク

5名▶

我が社精鋭のライター陣が贈る、オペレーティングマニュアル。充実、重厚な200ページ。

NO.16 「月花霧幻譚～TORICO～」攻略本

提供 ソフトバンク

「月の街」を探すよう、「霧の街」のサディスティックな領主に言いつけられたフレッド。その日からそれぞれの運命の歯車は回り始める。月花霧幻譚を進めるための道しるべとなる本。

▶5名

NO.17 ワンダフルペプシマンポスター

提供 日本ペプシコーラ

◀2名

どうですか、このポスターのかっこよさは!! 大きさはもちろんB全判。つまり、とっても大きいということ！ アーケードとかではもちろん手に入らないゾ!!

NO.18 ハートフルペプシマンポスター

提供・日本ペプシコーラ

◀2名

あっさりしたアメコミ調で描かれた白いペプシマンポスター、濃厚でまったりとしたCGで描かれた黒いペプシマンポスター、どちらか一つ好きな方を選んでね♥♥

NO.19 「バーチャファイター2」アクリルパネル「ジェフリー」

▲5名 提供 セガ

サターン用CGポートレート集の中の１枚をパネルにしたもの。上のジェフリーはサイズが小さめ。リオンの方は結構大きいです。造形がとてもいいよ。机の上や棚などにそっと飾るとかなりいい雰囲気が出ること間違いなし。バーチャファンのお部屋にふさわしい逸品。

NO.20 「バーチャファイター2」アクリルパネル「リオン」

▲3名
提供 セガ

NO.21 「バーチャファイター2」アーケードヘッダー

◀1名

提供 セガ

これに見覚えがある人は多いんじゃないかな？ ゲームセンターに置いてあるバーチャファイター２」が入っている筐体の頭に付いてるポップ、これをアーケードヘッダーというのだけれど、これをプレゼントしちゃおうっていう発想が太っ腹でしょ。貴重品なので１つしかないぞ。あとはもう、自分で基板を買わないと手に入らないかも？

NO.22 「バーチャファイターキッズ」ポストカード

100名▶
提供 セガ

かわいいキッズのポストカードを２枚セットでプレゼントするよ。これは当選確率が高そう。手堅くいくか、賭けに出るか？ キミしだい！

NO.23 「新世紀エヴァンゲリオン」綾波レイポスター

◀3名
提供 セガ

大当たりなポスターヒーローズ用景品の綾波ポスター。下地が銀色でてっかてか♥ポスターヒーローズにつぎこんでもダメだった人はここでGET！

NO.24 「バーチャファイターキッズ」ランチボックス

提供 OSK

10名▶

描き起こしCGがちょーかわいい♥あなたのランチのお供に！

NO.25 「ナイツ」プライズTシャツ

◀20名
提供 セガ

プライズ用景品「ナイツ」Tシャツを10名に。ほかのシリーズもお見逃しなく。

NO.26 ソニック・ザ・ヘッジホッグ アメコミセット

2名▶
提供・ソニークリエイティブプロダクツ

今回のプレゼントはレアなものが多いが、これも群を抜いて貴重品。ほかでは絶対手に入らないよ！ アメリカでもソニックは大活躍！

応募方法

備え付けのアンケートハガキ(P72)に答え、必要事項、ほしいプレゼント賞品名と番号を記入して、セガマガジン編集部まで送ってください。なお、記入不十分なものは無効になるので注意してね。当選者は本誌１月号(12月13日発売)で発表します。賞品によっては発送に時間のかかる場合があります。ご了承ください。

本誌に関する質問は…

03-5642-8349

平日午後4時から6時まで。ゲーム内容や裏技などに関しては一切お答えしません。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ⒸSEGA 1992,1994,1995,1996 ⒸGAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前 住所 生年月日 希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に倣って、ボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1 2 3）を使い、1つのマスに1字のみをはっきりわかりやすく書いてください。

1 性別 1 男性 2 女性

2 年齢

※実数で記入してください。ただし、1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4 サターンソフトの所有本数は？

※1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌&一般情報誌は？（5冊まで）

01 セガサターンマガジン
02 サターンファン
03 電撃サターンＥＸ
04 グレートサターンＺ
05 サターンスーパー
06 ＴＥＣＨサターン通信
07 サターン通信
08 ファミ通
09 ＧＡＭＥＷＡＬＫＥＲ
10 じゅげむ
11 ゲーメスト
12 ゲーメストＥＸ
13 Ｖジャンプ
14 TOKYO／KANSAIWALKER
15 ぴあ
16 その他

6 この雑誌を何で知りましたか？

01 雑誌広告で
02 ショーで配布されたチラシで
03 ゲームセンターのポスターで
04 書店で見て
05 知人に聞いて

7 どれくらいの頻度でセガのＡＴＰ(ジョイポリス、ガルボなど)に行きますか？

01 週に1回
02 月に2～3回
03 月に1回
04 半年に2～3回
05 年に2～3回
06 年に1回
07 行ったことがない

8 あなたが欲しいキャラクターグッズは？（5つまで）

01 テレカ
02 Ｔシャツ
03 腕時計
04 キーホルダー
05 バンダナ
06 バッグ
07 ステーショナリー（ボールペン、シャープペン）
08 フィギア
09 ステッカー
10 ポストカード
11 キャップ
12 トレーナー

9 今月号の記事でおもしろかったものを5つ挙げてください。

10 今月号の記事でおもしろくなかったものを5つ挙げてください。

今月号の記事

01 メイキング・オブ・新宿ジョイポリス
02 ATPインフォメーション
03 ATP ATTRACTION DESIGN WORKS
04 PRIZE PRESS
05 バーチャファイター3
06 ARCADE EXPRESS
07 LAST BRONX東京番外地企画
08 対談／Entertainment Telescope
09 SATURN EXPRESS
10 セガ・アーケード名作史
11 NEW ITEM
12 SEGA MAGA HIT CHART40
13 NEWS&INFORMATION
14 AMショーレポート
15 新・商品開発委員会
16 誌上通販
17 PAGE JACK

アンケート回答欄の記入例

	(例1)回答が5の場合	(例2)回答が08の場合	(例3)回答が15の場合	(例4)回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01 07 15

バックナンバーのお知らせ

「SEGA JACK」のバックナンバーをご希望の方は、1冊250円＋送料実費（1～2冊／270円、3～4冊／390円、5冊以上650円）でお分けしています。封筒に相当額の切手を入れ、希望する号と住所 氏名を明記の上、〒156 東京都世田谷区松原1-38-28 松原片桐屋ビル（株）ミントスタッフ「SEGA JACK」係までお送りください。

なお「SEGA JACK」は5号で休刊しており、定期購読の受け付けは終了しています。残部もわずかですので、なるべく早めにお申し込みください。

1号 2号 3号 4号 5号

次号予告

次号は11月13日(水)発売

特集 どこよりも詳しいゲームの殿堂ガイド！
新宿ジョイポリス完全ガイド

特報 登場間近！ 究極のメダルゲーム「ロイヤルアスコットⅡ」

特報 AM2研極秘タイトルの全貌に迫る！

続々登場！ ニュープライズゲーム

知って得するセガのアミューズメントパーク情報
セガキャラクターグッズ新作情報
新作アーケードゲーム情報
もちろんサターン情報満載！
通販ページもより充実！
期待して待て！

©SEGA 1993, 1996©SEGA 1996

※記事内容は変更されることもあります

SPIシステム
第4弾!

GunDogs

ガン・ドッグス

2人同時プレイ
途中参加可能!

▶『雷電シリーズ』譲りの
リアルなグラフィック!

▶ 性能の異なる5種類の
自機から選択可能!

近日新登場!

翼を休めるのはまだ早い!!

雷電シリーズの流れを汲む最新作が堂々新登場!

※画面写真は開発中の物です。

セイブ開発

〒101 東京都千代田区三崎町 2-20-1 TEL.03-3238-9169 FAX.03-3238-9187

© 1996 SEIBU KAIHATSU,INC.